Derleyen Levent Cantek • ÇİZGİLİ HAYAT KILAVUZU

İletişim

Derleyen
Levent Cantek

Çizgili Hayat Kılavuzu

Kahramanlar, Dergiler ve Türler

İletişim

İletişim Yayınları 816 • Araştırma-İnceleme Dizisi 102
ISBN-13: 978-975-05-0048-0
© 2002 İletişim Yayıncılık A. Ş.
1-2. BASKI 2002-2004, İstanbul
3. BASKI 2016, İstanbul

EDİTÖR Bağış Erten
DİZİ KAPAK TASARIMI Ümit Kıvanç
KAPAK Utku Lomlu
KAPAK RESMİ / İLLÜSTRASYONU Kenan Yarar
UYGULAMA Suat Aysu
DÜZELTİ Foti Benlisoy
BASKI ve CİLT Sena Ofset SERTİFİKA NO. 12064
Litros Yolu 2. Matbaacılar Sitesi B Blok 6. Kat No. 4NB 7-9-11
Topkapı 34010 İstanbul Tel: 212.613 38 46

İletişim Yayınları · SERTİFİKA NO. 10721
Binbirdirek Meydanı Sokak, İletişim Han 3, Fatih 34122 İstanbul
Tel: 212.516 22 60-61-62 • Faks: 212.516 12 58
e-mail: iletisim@iletisim.com.tr • web: www.iletisim.com.tr

Derleyen
LEVENT CANTEK

Çizgili Hayat Kılavuzu

Kahramanlar, Dergiler ve Türler

iletişim

*Orhan Tolon, Alex Raymond ve Sadi Konuralp'e**

(*) *Çizgili Hayat Kılavuzu* ikinci baskıya girerken, kitaba büyük emeği geçen ve aramızda olmayan arkadaşımızın anısına saygı gereği, ithalı genişletmeyi uygun bulduk. yeni ve eski okuyucularımıza duyurulur.

İçindekiler

Önsöz *13*

LEVENT CANTEK

Türkiye'de Çizgi Roman'ın Umumî Manzarası *15*

- *Çizgi Roman Nedir?* / KOSTA CERAN *28*
- *Gangster Hikâyeleri Zararlıdır* / FREDERIC WERTHAM *36*

bir

KAĞITTAN CENGAVERLER VE BEYAZ PERDE SERÜVENLERİ

AHMET GÜRATA

Çizgi Roman'dan Sinemaya *53*

RUKİYE KARADOĞAN

Tarihî Çizgi Romanların Yeşilçam Serüveni: Kostüme Avantür Filmler *66*

HÜSNÜ ÇORUK

Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü *73*

- *Karaoğlan* / LEVENT CANTEK *80*
- *Fantastik ve Sado-Erotik Bir Tarihsel Çizgi Roman: Tarkan* / KAYA ÖZKARACALAR - LEVENT CANTEK *84*

iki

PUXA VIDA

ŞENOL BEZCİ

Alaska: Yerini Hakeden Bir Başyapıt *99*

- *Uzun ve Eski Bir Tüfek* / LEVENT CANTEK *104*

LAMİ TİRYAKİ

İmkânsız Olayların ve Gizemli Mekânların Dedektifi *114*

- *Marty Amca* / KORAY LÖKER *118*

ZEYNEP AKKUŞ

A Beautiful Loser: Dylan Dog *125*

HALUK KALAFAT

Biz Amerika'yı İtalyan Çizgilerden Öğrendik *135*

BAĞIŞ ERTEN - FOTİ BENLİSOY

Irkçılık ile Melezlik Arasındaki Maskeli Kahraman: Kinowa *142*

ZEYNEP AKKUŞ

Sergio Bonelli Editore'nin Öyküsü *147*

- *Teks'in Kuralları, Dipnotları ve Tortuları* / AZİZ TUNA C. *150*

BATUHAN CANTÜRK

Değeri Anlaşılamayan Kahraman: Mister No *155*

- *Bir Düş Gezgini: Roberto Diso* / BATUHAN CANTÜRK *158*

ORHAN BERENT

Zagor Tenay *162*

- *Zagor'un Türkiye Serüveni* / ORHAN BERENT *164*

ZEYNEP AKKUŞ

esseGesse: Onları Çok Sevmek İçin Tanışmayı Beklememiz Gerekmemişti!.. *168*

- *esseGesse'ye Methiye* / TALÂT GÜRELİ *172*

BAĞIŞ ERTEN - FOTİ BENLİSOY
Gelebilecek Bir Gelecekten Manzaralar: *Nathan Never* ... *182*

LEVENT CANTEK
Demir Leblebi ... *188*

BAĞIŞ ERTEN - FOTİ BENLİSOY
Git Gidebildiğin Kadar: Corto Maltese ... *192*

üç
FRANKOFONLAR

HÜSNÜ ÇORUK
Fransa-Belçika Çizgi Roman Akımı ve Ülkemizdeki Dergileri Hakkında ... *201*
- *Türkiye'de Yayımlanmış Fransa-Belçika Çizgi Romanları ve Yayımlandıkları Dergilerin Listesi* / HÜSNÜ ÇORUK ... *204*
- *Red Kit Türkiye'de* / LEVENT CANTEK ... *208*

LINDA STARK
Bir Asteriks Güzellemesi: *Veni, Vidi* ve de *Vici* ... *219*

BARIŞ KILIÇBAY
***Tenten*'in Birkaç Yüzü ya da Bir Çizgi Roman Nasıl Yaratıldı?** ... *229*
- *Tenten'in Türkiye Serüveni* / LEVENT CANTEK - KAYA ÖZKARACALAR ... *232*

LINDA STARK
Enki Bilal: Geçmişi Unutmadan, Geleceğin ve Bugünün Hikâyeleri ... *238*

dört
SÜPER KAHRAMANLAR

DAVID WHITE
Örümcek Adam'ın Hikâyesi ... *249*

- *Örümcek Adam'ın Türkiye Serüveni* / YUNUS ÇENGEL *255*
- *Bir Örümcek Adam Filmi* / LEVENT CANTEK *258*
- *Batman* / CAN T. YALÇINKAYA *262*
- *Superman* / KARACA SAVAŞ *268*

CAN T. YALÇINKAYA
Grafik Roman *272*
- *Hell Spawn* / ENGİN VRANA *274*
- *Maskesiz İntikamcı: Punisher* / CAN T. YALÇINKAYA *280*

beş
KORKUNUN KARELERİ

ŞAHİN ARTAN
What If? *289*

ORHUN YAKIN
EC Comics *300*

HÜSNÜ ÇORUK
Türkiye'de Korku Çizgi Roman Dergileri *317*

- *Vampirella* / KAYA ÖZKARACALAR *322*

altı
BİZİM MAHALLENİN ÇOCUKLARI

LEVENT CANTEK - KAYA ÖZKARACALAR
1001 Roman *335*

HALUK KALAFAT
Kimmeryalı Conan *347*
- *Conan'ın Kadınları* / HALUK KALAFAT *352*

SADİ KONURALP
32 Kısım Tekmili Birden Flash Gordon'un Çizgi Roman Serüveni ... 356
- *Alex Raymond'un Diğer Çizgi Roman Kahramanları* / SADİ KONURALP ... 362

TUĞRUL ÖZKARACALAR
Kızılmaske ... 368

LAMİ TİRYAKİ
Sihirbazlar Kralı *Mandrake* ... 373
- *Mandrake* / MEHMET MENGÜ ... 376

MÜNİR ALATİ
Necdet Şen'in Huzursuz Kahramanı: Hızlı Gazeteci ... 382
- *Öfkeli ve Kırılgan* / LEVENT CANTEK ... 384

CAN YALÇINKAYA
Ben Tarzan!! ... 395

BÜLENT TELLAN
Yolu Susurluk'tan Geçen Bir Kahraman: Yüzbaşı Volkan ... 399
- *Kaptan Venüs* / LAMİ TİRYAKİ ... 402

KAYA ÖZKARACALAR
Yuki ... 407

KAYA ÖZKARACALAR
Walt Disney Çizgi Romanları ... 414

NURŞEN GÜLLÜOĞLU
Çizgi Roman Çocukluğum ... 418
- *Bir Teks Willer Yayımcısının Kinova'yla Başlayan Kişisel Portresi...* / RAŞİT ÇAVAŞ ... 420

yedi
UZAKTAKİ GÜNEŞ

MUTLU BİNARK
Neden Japon Popüler Kültürü? Neden Manga? *429*
- *Manga Tarihinden Notlar* / ONUR 'ALPİN' ALPARSLAN *434*
- *Evrensel Bir Efsane: Akira* / ONUR 'ALPİN' ALPARSLAN *442*

sekiz
VESAİRE

LINDA STARK
Çizgi Roman'da Çeviri Üstüne ya da "Gitti Güzelim Atmosfer" *455*

LEVENT CANTEK
Türkiye'de Erotik Çizgi Romanlar *465*

Türkçe'de Yayımlanan Çizgi Roman Yazıları Kaynakçası *477*

Yazarlar Hakkında *491*

Dizin *495*

Önsöz

Bu derlemenin öyküsü şöyle başladı: Yazarların büyük bir çoğunluğu, e-mail aracılığıyla çizgi roman tartışan -ve bugün miyadını doldurmuş olan- bir grubun üyeleriydi. Çokça gevezelik edip hararetlenince, "boşa kürek sallamamak" için, enerjiyi belirli bir amaca yönlendirmeye karar verdik: Derleme bir kitap yapabilirdik! Başlangıç için oldukça olumlu ve "hakiki" iyimserlik taşıyan bu karar, zaman içerisinde üretmenin getirdiği külfetler ve emek yoğunlaşmasının zorluğu nedeniyle ite-kaka, yedi aylık bir zamana yayılarak gerçekleşebildi. İlke olarak, "kahramanlar, dergiler ve türler" çerçevesinde ilerleyen bir çalışma planı çıkardık. Düşündüğümüz, Türkiye'de yayımlanan çizgi romanlar üzerinde odaklanan yazılar ortaya koyabilmekti. Temel zorluk, yazarların, başlangıçta grup üyelerinin sosyo-kültürel yapılanmaları, yazma deneyimleri/deneyimsizlikleri ve çizgi romana yaklaşımlarının birbirinden oldukça farklı oluşuydu. Koleksiyoncular, akademisyenler, "fan"lar, çizerler ve "meraklılar"dan oluşan grubun, özellikle çizgi roman ile ilişkili düşüncelerinde tezatlar olabiliyordu. Her ne kadar, derlemedeki her yazar bu gruba dahil olmamış olsa da, bahsettiğim farklılığın bir biçimde bu derlemeye de yansıdığını kabul etmeliyim. Çalışmanın en önemli dezavantajı bu çeşitlilik olabilirdi. Hoş, biz bu çeşitliliği baştan kabullenmiş, bir tür zenginlik oluşturabileceğini dahi düşünmüştük. Nitekim hemen her yazı, kolektif katkılarla oluşturuldu. Önemli bir yardımlaşma gerçekleştirildi.

Çizgi romanı "aşkınlaştırmadan", "nostalji nesnesi" yapmadan enformatik ve mesafeli yazılar yazmayı tasarladık. Gelen yazıların önemlice bir kısmı "çocukluklarını kovalayan", geçmişe özlem duyan özellikler içeriyordu. Bunu dönemin tipik bir özelliği, çizgi romanın "gerilemesi", anti-modernist ve roman-

tik bir yaklaşım olarak değerlendirmek mümkün. Derlemeye nostalji temelli iki yazı koyduk. "Kaçamaklar" yok değil... Ama genel olarak, nostalji hissiyatı içeren yazıları revize ettik, enformatik özelliklerini öne çıkardık. İstisna örnekler olsa da, zaman aralığı olarak anlatılan çizgi romanlar ve dergiler son otuz-kırk yılın ürünleri oldu. Gazete bantları ve mizah dergilerindeki çizgi romanlar için bir çalışma yapmış olmamıza rağmen, gerek derlemenin "tombullaşmaması", gerekse ilerde yapılacak yeni bir çalışmaya vesile olması için, bu derlemeye -son anda- dahil etmemeye karar verdik. Türkiye'de (bir biçimde dahi mutlaka örnekleri) yayımlanan çizgi romanlara odaklanmaya karar vermemize rağmen, Japon çizgi romanlarına-manga yazılarına iltimas geçtik. Yabancı dildeki kaynaklardan faydalanmakla birlikte çeviri kullanmama yönünde de bir karar almıştık. Derlemede bunun da bir istisnası var. Ancak önemli bir farkla: David White, yazısını tamamen bu kitabı düşünerek özgün bir makale olarak yazdı.

Yazılarda ortak bir dil ve yaklaşım birliğini mümkün olduğunca sağlamaya çalıştık. Çizgi romanı, çizgi roman, çizgiroman ya da resimli roman olarak -ya da hepsini birarada- kullananlar oldu. Genel ve yaygın olan sözlük karşılığını kullanmayı tercih ettik. Çizgi roman kahramanlarını tanımlarken "tip" ya da "karakter" diyenler oldu. Edebiyat eleştirisinin tarihinde epey eski olan bir tartışmayı bilmemize rağmen, söz konusu ayırımı özellikle hesaba katmadan yazarların tercihlerine müdahalede bulunmadık. Çizgi romandan sekizinci ya da dokuzuncu sanat olarak bahsedenler oldu, bunu da yazar tercihi olarak aynen bıraktık.

Çalışmamızı, biri yerli diğeri yabancı iki çizere adamaya karar verdik. Orhan Tolon, el yordamıyla bir şeyler üretmeye çalışan, arzulu ve sebatkâr çizerlerimizi temsilen seçilmiş bir simge. İkinci isim olan Alex Raymond, çizgi roman tarihinin sayılı dehalarından. Sadece Türkiye'de değil, dünyanın her ülkesinde onun çizgilerini hayranlıkla taklit ederek çizgi romana girmiş binlerce çizer var. Raymond'u, Türkiye'ye çizgi romanı getiren ve yaşatan isimler arasından bir simge olarak seçtik. Çabucak okunup tüketilen tek bir çizgi roman sayfası için verilen emeğin, özverinin, hayattan koparak çalışmak zorunda kalmanın ne olduğunu tahmin ederek -bilerek değil- istedik bu ithafı.

Türkiye'de bu türden kalabalık bir yazar kadrosuyla yapılan çalışmalar, genellikle, akademisyenler tarafından oluşturulur. Bu derlemenin özelliği ise önemlice bir kısmı akademi dışından - ve ilk yazısı yayımlanacak amatör yazarlardan oluşan bir grup insanın çabasıyla oluşması. Kapağından içeriğine varıncaya kadar otuzu aşkın insanın ortak emeğinin ürünü olması. Kütüphanelerde yer verilmeyen, küçümsenen bir anlatıya-sanata bir gönül borcu. İçinde, hayattan çalınmış anlarımız var!

LEVENT CANTEK
Haziran 2001-Şubat 2002
Balgat, Ankara

Türkiye'de Çizgi Romanın Umumî Manzarası

LEVENT CANTEK

Türkiye'de çizgi romanın genel gelişim seyrinin izlenebileceği iki ana mecra gösterilebilir. Kendi içlerinde ayrıca tasnif edilebilecek olmasına karşın, bu mecralar dergi ve gazetelerdir. Yüzyıl başlarından otuzlu yıllara kadar çizgi romanlar mizah ve çocuk dergilerinde, sınırlı olarak, özellikle bant biçiminde görülür. Bu sınırlılık öncelikle çizgi romanın global ölçekli gelişimiyle ilgilidir. Amerika dışında yaygınlaşabilmiş değildir. Ayrıca, yeni Cumhuriyetin kurucu entelektüel kadrosu, ulus-devletin gereklerine uygun olarak dışarıdan gelecek her türlü ürüne karşı kültürel kapitalizm eleştirisi yapmaktadır. Tüm bunlara yerli çizerlerin sayıca az, çizgi biçemlerinin henüz olgunlaşmamış olması da eklenmelidir. Yereli ve aktüeli yakalayabilecek esprili bir çizgi kişiliği olan çizerin çizgi roman ya da bant karikatürü popülerleştirmesi mümkün olmasına karşın, bu donanıma sahip biri yoktur. Dönemin usta çizerlerinden Rıfkı, yurt dışına kaçmak zorunda kalmış, Üstad Cem'in çizgiyle ilgili herhangi bir iş yapması yasaklanmıştır. Böylelikle yirmili yıllara devredilen çizgi birikimi ortadan kalkmış, Cem ve Rıfkı'ya göre henüz olgunlaşmamış bir çizgici kuşağı kalmıştır. Gazetelerde çizgicilere ayrılmış bir bölüm geleneği yoktur. Bir fıkranın "resimlendirilmesi" mantığı çerçevesinde karikatürler görülse de, baş sayfada aktüel olaylar ve iç politikaya odaklanan çalışmalarıyla karikatürcü kullanılması başlamış değildir.

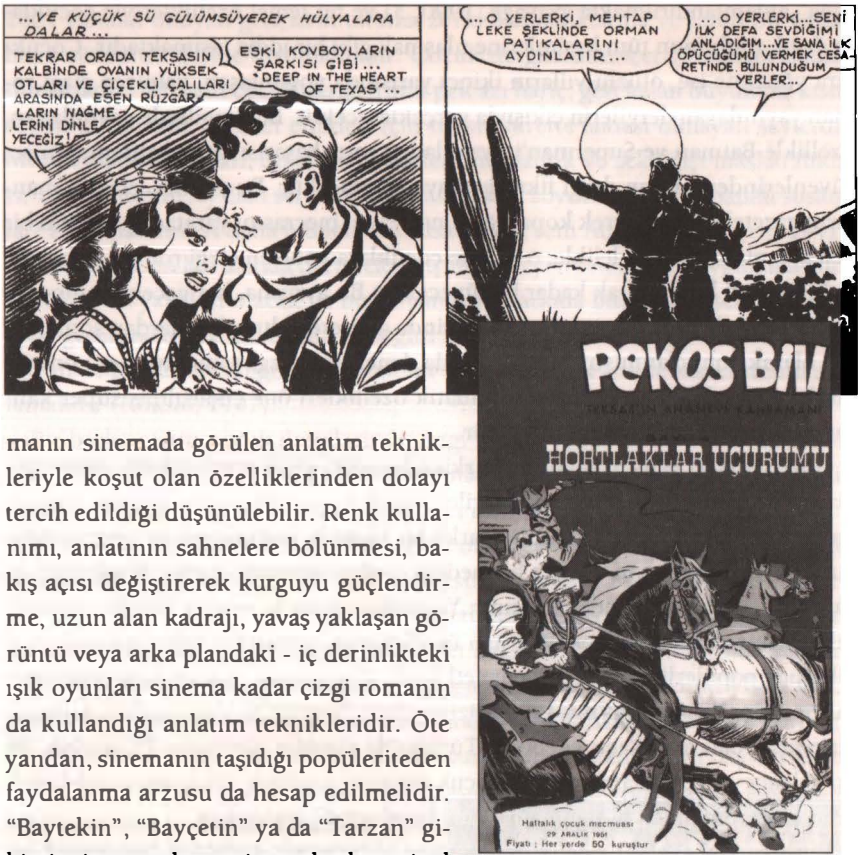
Çizgi roman ve bantların gazete ve dergilere sirayetini, bir yoğunlaşma başlangıcı olarak otuzlu yıllarla hatırlamak doğru olacaktır. Bu dönemlerde, özellikle Amerika'da çizgi roman belli bir olgunluğa erişmiş, ajanslar aracılığıyla başta Avrupa olmak üzere dünyanın çeşitli ülkelerine ihraç edilmeye başlamıştır. Uluslararası ün kazanan çoğu Avrupalı çizerin biyografilerine bakılır-

Sururi tarafından çizilmiş bir Cemal Nadir karikatürü.

sa, hemen hepsini çocuk yaşta etkileyen çizgi romanların aynı yıllarda yayımlandığı görülebilir.

Çizgi romanın yaygınlaşması, Amerikanlaşmayla paraleldir. Çizgi romanların dahil olduğu her ülkenin kendine özgü tepkilerle bu Amerikanlaşmaya direndiğini söylemek mümkün. Otuzlu yılların bütün otoriter rejimleri -Türkiye dahil- Amerikan çizgi romanlarını yerelleştirmek, ehlileştirmek anlamında müdahalelerde bulunmuşlardır. Öykülerde geçen isimlerin yerlileştirilmesi, milliyetçi düsturlarla konularına yapılan "ayarlamalar" ve hattâ kimi sarışın kahramanların esmerleştirilmesi gibi çizgiye dair düzenlemeler yapılmıştır.

Elbette ki bu müdahaleler, dönemin sosyo-politik endişelerinden kaynaklanmaktadır. Propaganda ve psikolojik savaş düşüncesi, siyasal nutuklarla kitlelerin manipüle edilmesi, üstüne üstlük basının kullanım biçimine yönelik karamsarlık, "kontrollü ve mutlak denetimci" otoriteyi meşrulaştırmaktadır. Dünya ölçeğinde yaşanan ekonomik depresyon ve kitlelere yönelik güvensizlik, sistemi muhafaza etme düşüncesini pekiştirmektedir de. Türkiye'deki durum ise ulus-devletin bekasına yönelik tehdit tahayyülü ile katlanmaktadır. Yeni rejim, redd-i mirasa dayandığı için, hem düne yönelik her türlü düşünce ve algılamadan duyduğu rahatsızlığı dillendirmekte, hem de bugünü savunmacı reflekslerle yarın için hazırlamaktadır. Bu çerçevede özellikle çocuk dergileriyle gelen Amerikan çizgi romanları yerli isimlerle, özgün olmayan milliyetçi vurgularla bezeli metinlerle sunuldular. Gazetelerde ise geniş ölçekli yer alabildikleri söylenemez. Haftanın belli günlerinde görülen çocuk sayfalarında sinema aracılığıyla ülkede tanınan Walt Disney kahramanlarının tek-tük öyküleri yayımlanmaktadır. Yayımlanan çizgi romanların "roman" ya da "sinema romanı" gibi isimlerle tanımlanması ilginçtir. Bunu birkaç nedene bağlayabilmek mümkün. Her şeyden önce yeni karşılaşılan ve nasıl tanımlanacağı belli olmayan bir anlatım türüdür bu. Amerikalıların deyişiyle "comics" yerine roman denilmesi, Cumhuriyet kurucu entelektüel kadrolarının kültür adamlarından oluşması, roman vurgusuyla bir meşruiyet arayışında olunduğunu göstermektedir. Roman, saygınlığı herkesçe kabul görmüş bir edebiyat türüdür sonuçta. Çizgi romanın romanesk özellikler taşımasının bu tercihi kolaylaştırdığını da söylemeliyiz. Sinema romanı ise çizgi ro-



manın sinemada görülen anlatım teknikleriyle koşut olan özelliklerinden dolayı tercih edildiği düşünülebilir. Renk kullanımı, anlatının sahnelere bölünmesi, bakış açısı değiştirerek kurguyu güçlendirme, uzun alan kadrajı, yavaş yaklaşan görüntü veya arka plandaki - iç derinlikteki ışık oyunları sinema kadar çizgi romanın da kullandığı anlatım teknikleridir. Öte yandan, sinemanın taşıdığı popüleriteden faydalanma arzusu da hesap edilmelidir. "Baytekin", "Bayçetin" ya da "Tarzan" gibi çizgi romanların sinemalarda seriyal biçiminde "32 kısım tekmili birden" gösteriliyor olması da bu isimlendirmeyi muhtemelen etkilemiştir.

Aslında çizgiyle ilgili -karikatür dışında- kabul görmüş, kamusallaşmış bir kavramsallaştırmadan söz edebilmek mümkün değildir. Sinemalarda gösterim öncesi sunulan çizgi filmlere canlı resimler, karikatür filmleri dendiği olmakta ya da bant karikatürleri anlatabilmek için ayrıca açıklamalar yapılmaktadır: "Hane hane sıra resimler halinde karikatüre geçirme" (Sevük, 1947).

Türkiye'ye girişinde çizgi romana verilen bu isimler üzerinde durmamın nedeni, ona yönelik tepkilerle savunmacı eğilimlerin sonraki dönemlere sirayet eden hattını belirleyebilmek. Bu nedenle çizgi romanların hangi yayın mecralarından yaygınlaştığı önemlidir. Amerika'da gazeteler aracılığıyla popülerlik kazanan çizgi romanlar, çocuklara yönelik olarak tasarlanmış değillerdir. Tefrika edilen öyküler, egzotik bölgeler ve/veya karakterler, biteviye bir hareketlilik ve az çok bir mizahla sunulmaktadır. Amerika'da otuzlu yılların popüler kültürü gündelik hayattan ve sıkıntılardan kurtulabilme imkânı veren "kaçış edebiya-

tıyla" anlamlandırılmakta (Savage, 1990: 3) ve bu temel özellikleriyle çocuklara değil, toplumun tüm kesimlerine ulaşmak gibi bir iddia taşımaktadır. Çocuklara yönelme ise, otuzlu yılların ikinci yarısında yoğunlaşan, yalnızca çizgi roman yayımlayan dergilerin çıkışıyla gerçekleşecektir. Bu dergilerde yayımlanan, özellikle Batman ve Superman'in yakaladığı satış başarısı, aynı kahramanın serüvenlerinden oluşan dergi fikrini ortaya çıkaracaktır. Bu yenilik, çizgi romanların gazetelerden giderek kopacağı kendi yayın mecrasını yaratacağı önemli bir gelişme olacaktır. Böylelikle, özellikle çocuklara yönelen çizgi roman yayıncılığı bir sanayi kolu olacak kadar büyüyecektir. Bu ayrışma, her geçen yıl hissedilir bir biçimde gazete bantlarının aleyhinde gelişerek altmışlı yıllardan sonra kesin olarak sonuçlanmıştır. Aynı yıllarda Amerikan çizgi romanını her yönüyle etkileyecek olan Stan Lee, melodramatik özellikleri öne çıkartılmış süper kahraman evreni yaratımına yönelmiştir.

Amerika'daki gelişim seyrinin Türkiye karşılığı şöyle özetlenebilir: Amerikan çizgi romanları, ilk kez, çocuk dergileri aracılığıyla ülkeye girmişlerdir. Amerika'da günlük bant ve pazar günleri farklı bir biçimde yayımlanan bu çizgi romanların yaygınlaşmasının önemli bir nedeni, çoğunluğunun sinema filmlerinin eş zamanlı olarak gösterimde olmasıdır. Yaygınlaşmanın üç sonucu olduğu söylenebilir: Birincisi, yalnızca çocuklar için üretilmemiş olmalarına rağmen çocuk dergilerinde popülerlik kazanmalarının etkisiyle, çizgi roman "çocuk"la özdeşleştirilmiştir. İkincisi, Amerika'nın 1929 krizi sonrasında yaşanan sosyo-politik gelişmelerin arz-ı hali olan kaçış edebiyatı Türkiye'de popüler olmuştur. Üçüncüsü, ilk iki gelişmeye tepki olarak halk ve çocuk terbiyesi üzerinde titizlenen entelektüellerin çizgi romandan hoşlanmamalarını beraberinde getirmiştir.

Burhan Asaf (Belge), çocuk dergilerinin birbirleriyle girdikleri "seviyesiz" rekabetten duyduğu rahatsızlığı dillendirdiği bir yazısında şöyle yazar: "(Mecmua sahipleri) çocuğa hitap etmek gibi son derece mesuliyetli bir memleket vazifesini üzerlerine almış bulunuyorlar. Bu vazifeyi, münevverce iyfa etsinler. Çünkü çocuğa hitap etmek, bir ticaret işi değil bir ahlâk işidir" (*Hakimiyet-i Millîye*, 2.2.1933). Bir başka yazısında, bir çocuk dergisinin içeriğinden alayla bahseder: "(...) Bunlar ne mühim şeyler! Ve yarın hayata atılacak olan Orta mektepliye ne kadar lâzım malûmat! Eğer bunlar olmasa, çocuklarımız, Anadolu'nun davalarını anlamağa hakikaten imkân bulamayacaklar. Ve hakikaten, inkılâbımız tehlikeye girecektir (*Hakimiyet-i Millîye*, 19.3.1933). Burhan Asaf'ın özellikle vurguladığı iki nokta vardır ki, sonraki yıllara devredilecektir: Biri, çocuk dergiciliğini ticaret ve rekabetin dışında tutulmasını istemesi. İkincisi, rejimin düsturlarının, ülkenin bekası için öğretilmesi zorunluluğuna inanması.

Çizgi romanlar, bu iki noktayla da uyuşmamaktadır. Yayımlandıkları dergilerin satışını artırmakta, ticarî özellikleriyle tanımlanmaktadırlar. Yabancı kaynaklı oldukları için rejimin bekasına karşı tehlike arz etmektedirler. Enver Naci,

1001 Roman okuyan gençlerin okuma zevki alamadıklarına ve bunu bir yaşam boyu sürdürdüklerine inanmaktadır. Çocuk dergilerinin içeriği endişeyle anlatılmaktadır: "Mevcut çocuk dergilerinin pek azı hariç, geri kalan büyük bir kısmı tüccar zihniyetile hareket ettikleri için hiçbir surette faidesi olmayan şeylerdir. Mevzu olarak aldıkları, Mikifare ucubelerinin mantık ve zekâ dışı maskaralıkları. Tom amcanın Ay'daki serüvenleri! Kasayı kim soydu? Açılan kapanan susamlar! Hind haramileri daha bilmem ne safsatalar" (Yeni Adam, 6 Sonteşrin 1941).

Ulus-devletin her alanda üreterek gelişmek isteyen seferberlik uygulamasında çocuğun da yetişkin olacak ve bu çalışmalara katkıda bulunacak şekilde eğitilmesi gerekmektedir. Bu eğitim çocuğun kolektif vicdana dahil olmasını, kendini ruh ve kültür ortaklığına dayanan bir millî topluluk içinde hissetmesini sağlamalıdır (Köksal, 1997).

Bir başka sorun çocuk dergilerinde çizgi roman yapabilecek donanıma sahip çizer yoksunluğudur. Yabancı çizgi romanların yerlileştirilmesi yeterli değildir, tamamı "memleket havasından" beslenen millî ve "terbiyeci" öyküler anlatılması arzulanmaktadır. Ancak çizer sayısı oldukça azdır, rejimin bu türden anlatılara duyduğu husumet de, işin cazibesini azaltmaktadır. Ayrıca çocuk dergilerinin büyük satışlar yakaladığını, böylelikle çizerlerin payına önemli ücretler düştüğünü söyleyebilmek de mümkün değildir. Otuzlu yılların ikinci yarısından itibaren oturmuş bir çizgiye ve olgunluğa erişen, dönemin yıldız çizerleri Cemal Nadir ve Ramiz dahi ücretlerin düşüklüğü nedeniyle farklı yayınlarda çok sayıda çalışma yaparak geçinmek durumunda kalmışlardır. Aynı yıllarda çocuk dergilerinde çizgi romanları yayımlanan Orhan Tolon, ücret düşüklüğü nedeniyle "matbuat aleminden", dönmemek üzere ayrılacaktır.

Kırklı yıllara girerken Türkiye, savaş koşullarına hazırlıklı değildir. Ülke her alanda kısıtlamalar, zorunlu tasarruflar ve kaçınılmaz olarak karaborsacılıkla karşılaşmıştır. Gazete ve dergiler sayfa sayıları azaltılarak çıkmak zorunluluğunu yaşamışlar, ithalat yasaklamaları getirilmiştir. Bu durum orijinalleri yayımlanan Amerikan çizgi romanlarının bulunabilen yabancı dergilerden telifi ödenmeden kopyalanarak sürdürülmesine neden olacaktır. Bir başka sonuç; bu kopyaları yapabilecek ve ucuza çalışacak çizerle-

re yönelik ihtiyaç yaratmıştır. Henüz yirmi yaşına bile gelmemiş genç ve hevesli çizerler böylelikle piyasaya girecekler, dirayetli olanların bir kısmı sonraları gazetelere geçecek, çizgi romanlar yapacaklardır.

Savaş koşullarının bir başka sonucu, Atatürk'ün ölümüyle rejimin yıkılacağına dair endişeyi bir misli arttıran gelişmedir: Savaşa rağmen, eğlence sektörü büyümüştür. Bir yanda sıkıntılar ve kısıtlamalar sürerken karaborsacılıkla zengin olanlar, gazino "kapatan" güneyli büyük toprak sahipleri "hacıağalar" çıkmıştır ortaya. Bunun yanı sıra, kaçış edebiyatı, ahlâkî yozlaşma şikayetleriyle birarada ele alınmakta, kültürel kapitalizm eleştirilerini artırmaktadır. Aslında çocuk dergilerinde yayımlanan çizgi romanlara yönelik eleştirilerin içeriğinde bir farklılık olduğu söylenemez. Ancak bu eleştirilerin çoğaldığı, sinema, magazinleşme ve aşk romanlarını içerecek biçimde paralel alanlarda genişlediği görülmektedir. Bunda da asıl etken, bu alanların bir endüstriye dönüşme ihtimalinin belirmesidir. Bu ürünler giderek yaygınlaşmakta, satışlarını artırmaktadır.

Wertham'ın Etkileri

Türkiye'de çizgi romanın yayılma hızı savaşla birlikte ivmesini yitirmiş, elli yıllara kadar başlangıçtaki çıkışını yakalayamamıştır. Buna rağmen, Batı'da, özellikle Amerika'da yaşanan çizgi roman karşıtı hareketlerin akisleri Türkiye'de de ortaya çıkacaktır. Bundaki önemli neden Amerika'daki gelişmelerin, Türkiye'deki endişelere denk düşmesi, adapte edilebilir olmasıdır. Çizgi roman karşıtlığı konusunda Frederic Wertham Amerika için ne denli etkiliyse, Vedat Nedim Tör de Türkiye için o kadar önemli isimdir. Tör, uzun yıllar Ankara Radyosu'nun yöneticiliğini ve Basın Yayın Umum Müdürlüğü'nü yapacak, halk ve çocuk terbiyesi konusundaki hassasiyetleriyle tanınacaktır. Kırklı yıllarda sermayesi tamamıyla özel teşebbüse ait olan Yapı Kredi Bankası'nın kuruluşunda bulunur. Kısa süre içerisinde çıkartılan *Doğan Kardeş* çocuk dergisinin yayın yönetmeni olacaktır (1945). İki yıl kadar sonra *Readers Digest* tarzı, *Aile* adlı üç aylık bir dergi daha çıkartırlar (Rado, 1990: 143-4). Her iki derginin çocuk dergileri ve çizgi roman karşıtlığı konusunda önemli bir ağırlığı vardır. *Doğan Kardeş*, çizgi romanlara geniş yer ayıran dergilere karşı hep örnek gösterilen, terbiyevi özelliklerinden takdirle bahsedilen bir yayın olmuştur. *Aile* ise kısa ömrüne rağmen, çizgi roman karşıtı görüşlere genişçe yer vermiş, hattâ Wertham'ın Amerika'da yayımlanan bir yazısını Türkçe'ye çevirerek kullanmıştır.

Wertham, Amerika'ya göç etmiş Alman bir psikiyatristtir. Sanılanın aksine, Nazi Almanyası'ndan kaçan bilim adamlarından değildir, ancak anti-faşist bir liberal olduğunu söylemek de yanlış olur. Dönemin entelektüel ve bilimsel paradigmasına uygun olarak, uzun yıllara dayanan saha araştırmaları yapmaktadır. Hattâ kliniğini Harlem'e kurarak, sosyal güvencesi olmayan alt gelir grup-

larından insanlara tedavi hizmeti sunacaktır. Wertham'ın çizgi roman tarihinde bu kadar önem arzetmesi, yaklaşık yedi yıl sürdürdüğü çalışmaları sonucunda ortaya çıkarttığı ünlü "Seduction of the Innocent" adlı kitabından kaynaklanmaktadır (1954). Elbette ki Wertham, bu kitap oluşana kadar çeşitli makaleler yazmış, iddialarını radyo-televizyon konuşmalarında, tebliğ ve konferanslarında sürdürmüştür. Kısaca kitap, çizgi romanla ilgilidir ve her çeşidini kapsayarak hepsine itiraz etmektedir. Roger Sabin'in yaptığı hoş bir tanımlamayla kitap, Wertham'ın magnum opus'u, bütün çizgi romanların Mein Kampf'ıdır (Sabin, 1993). Wertham, çizgi romanlarda suçun resmedildiğini, bunların çocukları suç işlemeye teşvik ettiğini öne sürmekte, bunlara "suç çizgi romanları" adını vermektedir. Türkiye'de kendisinden yapılan çeviride "gangster öyküleri" terimi kullanılacaktır. Kesik bir insan kafasıyla *baseball* oynayan katiller, gözü tornavida ile çıkartılan kadınlar, yüzleri tekmelenen ya da ezilen insanlar, kadınların ellerinin bağlanması, polislerin ve kanun adamlarının komik durumlara düşürülmesi, insanların nasıl öldürüleceği ya da yaralanacağının anlatılması, cinsel çağrışımlı tokatlar (erotic spanking), soygun planlarının ve yöntemlerinin gösterilmesi, kız öğrencilerin cinsel objeler olarak kullanılması, canavarlar, erkeğin boynunu ısıran kadınlar, vampirler, zombiler, kocalarını öldüren ya da yaralayan kadınlar, eşcinsellik Wertham'ın çizgi romanlardan çıkartarak anlattığı ayrıntılardır. Onun sadece korku ve şiddet çizgi romanlarına odaklandığını düşünmek yanlış olacaktır. Örneğin Wertham'a göre süper kahraman çizgi romanlar homo-erotik eğilimler (Batman ve Robin'i kastederek), faşist "übermensch" fanteziler; romans ve melodram ağırlıklı çizgi romanlar ise gayri ahlâkî, kösnül bir cinsellik içermektedir.

Wertham'ın metodolojisinin sağlıklı olduğunu söyleyebilmek mümkün değildir. Onun mantığına göre, suçlular çizgi roman okudukları için suç işlemektedir. Birçok çizgi romandan yapılan alıntı ve karelerle, suç dosyaları yan yana getirilmektedir. Sonuçlar çizgi romanın genel içeriğiyle ilgili bir kanıt olarak gösterilecektir. Kitabın söylemi, açıkça sansasyoneldir; siyasal romantizme yakın aşırı bir dramatizasyonla ilgi çekmektedir. Bölüm başlıkları bu sansasyon mantığıyla oluşturulmuştur: "Bir Seks Manyağı Olmak İstiyorum", "Tümsekler ve Kabartılar" vs. Wertham, çalışmalarını savunurken de benzer dili ve sansasyonel tutumunu sürdürecektir. Çeşitli meslektaşları tarafından, çalışmasından yola çıkılarak çizgi romanları yıkıcı bir etkisi olduğunun mümkün olmadığı iddia edilse de, Wertham onları ya küçümseyecek ya da "avukatlık" yapmakla suçlayacaktır.

Polemikçiliği bir tarafa bırakılırsa, Wertham'ın ısrarla vurguladığı yasaklamacı olmadığıdır. Asıl amacının neyin yetişkinler ve çocuklar için olduğuna dair kuralların düzenlenmesi olduğunu belirtecektir: "Suç çizgi romanlarının 15 yaşından küçük çocuklara satışının ve sergilenmesinin yasaklanmasını öneriyorum."

Kitap, büyük bir ilgiyle karşılaşınca Wertham'ı ve yazdıklarını aşacak düzeyde çizgi roman karşıtı bir kampanyaya dönüşecektir. Amerikan Senatosu'nda konuyla ilgili özel bir soruşturma açılacak, birçok yayıncı, çizer, pedagog ve psikiyatristin fikirleri alınacaktır. Bu soruşturmanın temelinde, Amerikan Senatosu'nun Wertham'ın endişelerini paylaşıyor olması yatmaktadır. Çizgi roman satışlarının hızlı artışı, hükümetin kontrol etme arzusunu beslemektedir. Çizgi romanların devlet ve düzeni yıkıcı fikirlerin yayıcısı saymak, bu yaygınlaşmaya karşı durmayı zorunlu kılmaktadır. Ağırlıklı olarak, geleceğe yönelik bir endişe olduğu da açıktır: çocuklar, oy vermez ya da devrim yapmazlar çünkü (Sabin, 1993: 159). Öte yandan, Senato'nun açtığı soruşturmanın McCarthy Dönemi'nin benzer uygulamalarından biri olduğu da söylenebilir. Wertham'ın görüşlerine karşı çıkan EC yayıncısı ve üreticilerinin Amerika için sol sayılabilecek politik fikirleri olduğu da açıktır. Dönemin hezeyan dolu söylemleri düşünülürse, iktidarın çizgi romanların "kontrol edilemez" bir biçime dönüşmesinden çekindiği de anlaşılabilir.

1954 yılında başlayan ve kamuoyundaki tartışmaları Senato'ya taşıyan Senatör Estes Kefauver'in adıyla anılan soruşturmalar yoğun bir ilgiyle karşılanacak, gelişmeler televizyonlarda yayınlanacaktır. Soruşturma "çocukların şiddetten uzak tutulması" gerektiğine dair kıyametvarî uyarılar, endişe dolu konuşmalarla sürecektir. Soruşturmaya gönüllü olarak katılan EC yayıncısı William Gaines, tüm özgüvenine karşın, bu ortamın kurbanı olacak, "ne kadar kan gösterilmeli?" türünden sorularla sıkıştırılacaktır. Gerçi şiddet üzerine odaklanılmış gibi gözükse de, esasen politik öykülere, özellikle toplumsal eleştiriler taşıyan çalışmalara yöneldikleri açıktır. Buna karşılık Kore Savaşı'yla ilgili milliyetçi temaların yoğun olarak kullanıldığı çizgi romanlar konu dahi edilmemiştir.

Sonraları anlaşıldığı üzere, bir televizyon gösterisine dönüşen soruşturmanın asıl amacı, yayıncıları kendi ürünlerini kontrole -açıkça sansüre yönlendirmekti. Eğer bu yapılmayacak olursa, Senato harekete geçeceğini belli etmişti. Yayıncılar, çok geçmeden biraraya gelecek ve şikayet konusu olan yayın sahiplerinin yeni düzenlemeler aracılığıyla dışlanmasını kolaylaştıracaktır. Yayıncılar, çizgi romanın yayın öncesinde değerlendirilmesi için bir oto-sansür kurulu oluştururlar; bu kurulun belli kuralları vardır ve onayını almadan hiçbir çizgi roman ulusal dağıtım ağına giremeyecektir. Böylesi yapılanmanın anlamı ise radikal bir sansürdür: Korku, cinsellik, şiddet ve otorite karşıtı öyküler, çizgi roman piyasasına giremeyeceklerdir. Bu gelişmenin pratikteki karşılığı Gaines gibi birçok yayıncının ve türün öne çıkan sayısız üreticisinin aforoz edilmesidir. Üstelik, Gaines gibi başarılı bir yayıncının piyasadan çekilmesi, birçok yayınevine ticarî olarak yarayacaktır. Wertham'ın baştan beri savunduğu yaş sınırı ve ibaresi ayrımı fikri ise ortadan kaldırılmıştır, çizgi roman sadece ve sadece çocuklarla özdeşleştirilmiştir. Wertham, amacının bu olmadığını ve mevcut durumdan hoşlanmadığını belirtse

de sözleri dikkate alınmayacaktır. Görüşleri ve çabası, iktidarın kendi beklentileri doğrultusunda amacını aşan bir biçimde kullanılmıştır.

Tüm bu gelişmelerin çizgi romanlara etkisi tek kelimeyle yıkıcıdır. Sayısız çizgi roman dergisi kapanmak zorunda kalmış, birçok çizer uzun yıllar işsizlik çekmiştir. Amerika'da çizgi romanın 9-14 yaş arası için üretildiği kabul görmüş, bu yargı seksenli yılların ilk yarısına kadar değişmemiştir. Avrupa'da benzer uygulama ve tartışmalar, altmışlı yıllarda özellikle *Barbarella* çizgi romanı ile yaşanmış; aynı yıllardaki muhalif akımların güçlü duruşlarından olacak, Amerika'daki kadar etkili olamamıştır. Şüphesiz, bunda çizgi romanın sanat olarak kabulünün ilk kez Avrupa'da gerçekleşmesinin payı büyüktür.

Altın Yıllar

Türkiye, ellili yıllara girerken, otuzlu yılların ikinci yarısında çizgi romanda yaşadığı parlak çıkışı yeniden yakalayacaktır. Bir farkla; çizgi romanlar, çocuk dergilerinden gazetelere atlamış, yerli üretimde geçmiş dönemle kıyaslanmayacak bir artış olmuştur. Bu değişimin merkezinde basına Amerikanvarî bir gazetecilik anlayışı getiren *Hürriyet* gazetesi olacaktır. Gazetenin kurucusu Sedat Simavi, gerek çizerlik geçmişi, gerekse de magazin dergiciliğinde edindiği tecrübeyi *Hürriyet*'e taşımış, Batı'daki benzerlerini izleyerek pazar günleri yayımlanan çizgi roman ilavesi vermeye başlamıştır.

Simavi'nin bütün tercihleri yerindedir: Devrin gözde çizerlerinden Ratip Tahir'i transfer ederek, ona hep beklenen ve arzu edilen millî öyküler yaptırmaya başlamıştır. Sururi ve Şevki, başta serüven ve aşk olmak üzere çeşitli konularda öyküler çizmektedirler. Hafta içlerinde Fatoş (Blondie), Güngörmüşler (Bringing up Father) gibi aile bantları, Dedektif Nik (Rip Kirby) gibi Alex Raymond'un dönemin en çok merak edilen serüven-polisiye bantı yayımlanmaktadır. Hemen her gazete *Hürriyet*'i taklit edecektir; yerli çizerlere "millî" çalışmalar ısmarlanacak, yurt dışında Fatoş, Güngörmüşler, Dedektif Nik ve Gordon benzeri bantlar getirtilecektir. Bu çerçevede *Hürriyet*'in katkıları gerçekten olumludur: Birincisi, birçok çi-

Aslan Kardeş, ***ilkokul çağındaki çocuklar için düşünülmüş bir dergiydi. Benzer nitelikteki dergiler sonraki dönemlerde "Kardeş" vurgusunu sıklıkla kullandılar.***

zer bu rekabet ortamında çizgi roman üretmeye başlayacak, gazetelerde sayfalar oluşturulacaktır. İkincisi, çocuk dergilerinde kopya edilerek, telifi ödenmeden gerçekleşen çizgi roman yayıncılığını gazeteler bozmuştur. Aracı ajanslarla telifi ödenerek birçok saygın bant örneği bu dönemde gazetelerde yayımlanacaktır. Tüm bunlar çizgi romanın sektörel olarak gelişmesini sağlayacak unsurlardır. Çizgi roman, gazetelere tiraj getiren önemli bir unsur haline gelmiş, atılım yapmak isteyen her gazete bol sayıda çizgi roman yayımlamaya, hafta sonu ilaveleri vermeye başlamıştır. Ellili yıların hiçbir gazetesi bu değişimin dışında kalmış değildir; istisnasız hepsi yerli çizerlere çalışmalar yaptırmış, çoğunluğu Türk Haberler Ajansı* aracılığıyla getirtilen bantlar yayımlamışlardır. *Hürriyet*'i izleyerek *Yeni Sabah*, sonraları *Milliyet* ve *Akşam* bu akımın başarılı uygulayıcıları olmuşlardır. Dört gazete de kadrolarında birçok yerli çizere ve yabancı çizgi romanlara yer verdikleri dönemlerde yüksek satışlara ulaşmışlardır. Yerli çizgi romanların önemli örnekleri hep bu çıkış dönemlerinde yayımlanmıştır.

Ellili yılları, gazeteler açısından dönemsel olarak ikiye ayırmak mümkün: ilk dönem, gazetelerin çizgi roman sayfaları açtıkları, yerli üreticilerine ve yabancı bantların telif ücretlerine bütçelerinden pay ayırdıkları yıllardan oluşur. İkinci dönem, çizgi romanın gördüğü ilgi karşısında yerli üretimlerin teşvik edildiği yıllardır ki ellili yılların ikinci yarısına denk düşmektedir. Bedri Koraman, Turhan Selçuk, Altan Erbulak, Suat Yalaz, Şahap Ayhan, Faruk Geç, Ayhan Başoğlu gibi o yıllarda yirmili yaşlarını yaşayan birçok genç çizer çizgi romana bu dönemde başlayacaklardır.

Gazetelerin bu verimli gelişimine karşın, çocuk dergilerinde kırklı yıllardan devralınan kopyacılık anlayışı değişmiş değildir. Yüksek satışlara ulaşmış bir çocuk dergisi yoktur. Entelektüeller nezdinde övgüye değer bulunan *Doğan Kardeş* popüler özellikler taşımamaktadır. Bir parantez açalım: Gazetelerdeki çizgi romanların tanımlanışları "büyükler için" biçimindedir. Yayımlanan ürünlerin çocuklar için olmadığı özel ibarelerle vurgulanmış olmasa da tefrika geleneği içerisinde roman ve edebiyatla yakınlaştırılmış, "resimle roman" ve-

(*) Ajansın, CHP'nin Anadolu Ajansı'na alternatif olarak kurularak DP (Demokrat Parti) tarafından desteklendiğini belirtelim. Ellili yıllardaki yaygınlığın bir nedeni de budur.

ya "resimli roman" biçiminde adlandırılmışlardır. Roman vurgusu dahi -yukarıda değinildiği gibi- türün saygınlık arayışının bir göstergesidir. Bant karikatürler yine büyüklerin hakimiyet alanlarından biri olan aktüel politikayla doğrudan ilişkilidir. Öncülüğünü Ratip Tahir Burak'ın yaptığı tarihî-kahramanlık öyküleri ise zaten resmîyetin bir parçasıdır. Gerek erotizme yakınlıkları, gerekse "tarih" vurguları çocuklardan ziyade gençlere-büyüklere yöneldiklerini göstermektedir. Türkiye'de çizgi romanın genel gelişimine bakıldığında çocuklar için üretilmiş çizgi roman sayısının son derece az olduğu görülebilir. Bu açığı genellikle yabancı çizgi romanlar kapatmıştır. Yerli çizerlerin çocuklar için çizgi roman üretememelerinin nedenleri de çok açık değildir. Birkaç neden ileri sürülebilir. İlki, kamuoyunda çocukların nasıl yetiştirileceğine dair genel bir endişe hakimdir; onlara yönelik çalışmaların netameli bir ağırlık taşıyacağından duyulan peşin hüküm, çizerleri etkilemiş olabilir. İkincisi, çizerlerin büyük çoğunluğu karikatürist olarak aktüel politikanın içerisindedir. Dahil oldukları paradigma doğal olarak pedagojik öykülerden çok hicve yakındır. Üçüncüsü, *Hürriyet*'in çizerleri toplayarak yaptığı öncülüğü yapabilecek bir çocuk dergisi yoktur. Çocuk dergileri ucuza çalışan (genellikle telifi ödenmemiş yabancı çizgi romanları kopyalamak için işe alınmış) amatör çizerlerden daha iyisini devamlı olarak kadrolarında tutamamaktadırlar. Naki Tezel, bu durumu "Çocuk dergileri"ni ele aldığı yazısından bir başka biçimde belirtecektir: "(...) dergilerdeki resimlerin en kuvvetli ressamlar tarafından yapılması bir zarurettir. Yoksa, bizde bazı dergi sahiplerinin yaptıkları gibi, yazıların resimlenmesi işini resim yapmaya hevesli çocuklara bırakmak, istenilen neticeyi veremez. Çocuk, çizgi çizmeğe kabiliyetli olsa da neticede çocuktur; yaptığı resim de çocukça ve noksan olur. Tecrübeli bir ressam kadar bilgisi olmadığı için çizdiği resimlerde bilgi noksanı hemen kendini gösterir (...) Bu yüzden, dergi sahipleri, fedakârlık göstererek, yazılarının resimlerini bu alanda çalışan, tecrübeli ve tanınmış ressamlara yaptırmalıdırlar" (Ulus, 29.12.1947). Tezel'in pedagojik yaklaşımı bir yana, alıntı çocuk dergilerinin naif çizgilerle sürdürüldüğünü göstermektedir. Dergilerin önemli çizerlerle çalışamaması ekonomik nedenlere dayanmaktadır: Yeterli sermayesi olan yayıncılar yoktur, dergiler düşük maliyetli kağıt ve matbaalardan çıkmakta, doğal olarak az satmaktadır. Bu durumu değiştirebilmeyi iki yayıncı başarır: Biri, Alaeddin Kıral, diğeri Ceylan Yayınları'nı kurarak çizgi roman yayıncılığını başlatan Erdoğan Egeli'dir. Başarı kazanmaları çizgi roman karşıtı görüşlerin hedefi olmalarına da neden olacaktır.

Pekos Bill, rivayet odur ki, Kıral'ın kendi çocukları için yayımladığı bir dergidir. Kapağı, çevirisi ve kaligrafisi, baskısı -yarı tifdruk- ve renk kullanımı gerçekten başarılıdır. O güne değin hiçbir çizgi roman ya da çocuk dergisi bu denli "güzel" sunulmamıştır. *Pekos Bill*, bunun karşılığını alarak çok satacaktır. Öyküleri değilse bile çizgileri gerçekten etkileyicidir. Piyasadaki başarısını,

İtalyan çizgi romanlarının Türkiye'deki ilk önemli çıkışı sayabiliriz. Öncesinde kadınlara yönelik soap opera kalıplarındaki İtalyan çizgi romanları yayımlanmamış değildir ama *Pekos Bill* öykü ve anlatımı ile çocuklar için düşünülmüş (*Dick Fulmine* gibi örnekleri özellikle katmıyoruz) Türkçe'deki ilk örnektir. Aslında derginin yayını bizzat İtalyanlar tarafından başlatılmış, her nedense tek sayı çıkan bu denemenin ardından, yaklaşık on ay sonra Kıral tarafından sürdürülmüştür. Yayının ticarî başarısı çocuk dergileri üzerinde yoğunlaşan çizgi roman karşıtlığını kısa zamanda üstüne çekecektir. *Pekos Bill*, 70. sayısı çıkarken çocukların ruh sağlığını bozduğu gerekçesiyle toplatılıp yayını durdurulacaktır (1953). Dergi, *Koca Teks* adıyla yayımına devam edecek, beraatinin ardından ve yeniden *Pekos Bill* olarak çıkacaktır. Anlaşıldığı kadarıyla *Pekos Bill* özelinde bütün çizgi roman yayıncılarına gözdağı verilmek istenmiştir. Çok satması nedeniyle ona yöneldikleri de açıktır. Kırklı yıllardan devralınan çizgi roman karşıtlığını -tekrar etmek gerekirse hâlâ çizgi roman terimi kullanılıyor değildir- özetleyecek birkaç görüş şöyle sıralanabilir: Ali Rauf Akan, Fransa'daki gelişmeleri aktararak "çocuk suçlarının artması Fransız Parlamentosu'nda endişe uyandırmış (...) Tedrisat Birliği Başkanı 'Biz Tarzan'a karşı mücadeleye geçtik' demiştir. Zira Tarzan, küçük beyinli- kuvvetli bazulu insanın fikre galebesi demektir. Fransız çocuğunu saran tehlike bizim çocuklarımızı da tehdit ediyor (...) çocuk dergilerinin sahifeleri barut kokuyor; çocuk romanlarından kan fışkırıyor (...) çocuklarımızı Tarzan'ın elinden, gangsterin kucağından, ham kuvvetin terbiyesinden ne zaman kurtarmağa çalışacağız? Sinirleri kovboy halatına, beyinleri Tarzan kafasına, duyguları gangster yumruğuna benzedikten sonra mı?" (*Aile*, İlkbahar, 1949) diyecektir. Vedat Nedim Tör, "çocuklarımız iki eli tabancalı, suratı maskeli haydut edebiyatıyla mestoluyorlar" (1950: 12), biçiminde hayıflanacak, *Aile* dergisinde çıkan bir başka yazıda "artık kız çocuklarımız bile işaret parmaklarını tabanca namlusu gibi uzatarak 'pen pen!' diye büyükleri korkutmaya kalkıştıklarına şahit olmuyor muyuz?" diye sorulacaktır (*Aile*, İlkbahar, 1950). Yine aynı dergide yapılan anketlerde, yayıncıları "fikir ve his simsarlığı"; dergileri "çocuklarımızın zihinlerini bulandıran neşriyat"; öyküleri de "çocuklarda vaktinden evvel inkişaf eden bir avantür hevesi uyandırmak" biçiminde suçlayan görüşler belirtilecektir.

Tüm bu görüşlere rağmen sağduyulu ve oldukça sakin açıklamalar getiren yaklaşımlar da yok değildir. Gerçi etkileri, kıyametvarı bir tonda-geri dönülemez bir noktadaymışçasına zikredilen "çocuklarımız..." endişesi karşısında oldukça azdır. Sabri Esat Siyavuşgil, bu konudaki istisnaî savunmalardan birini yapmış, öyküler hakkında "içinde yaşadığı cemiyetin kargaşalığı ve yaman baskısı altında bunalan (okuyucuya) bir inşirak vesilesi veya ümit kaynağı olur" demiştir. Bu düşüncenin *Pekos Bill*'in beraat kararında benzer biçimde kullanıldığını belirtelim. Tartışılan popüler kültürün kendisidir aslında. Siyavuşgil de

fikrini kırklı yıllarda artan sevda ve kahramanlık romanlarına yönelen eleştiriler nedeniyle yazmıştır. Yazının Tek Parti'nin resmî gazetesi *Ulus*'ta çıktığını hatırlatarak, çocuklarla ilgili bölümünü aktaralım: "(...) Şüphesiz çocuklar, kahramanın ejderhalarla boğuşmasını, velhasıl hikâyenin tabiat üstü, masal unsurlarını severler. Bu harikuladelikler, onlardaki çoşkun muhayyilenin en tabii gıdasıdır. Hayalinde kendini roman kahramanının yerine koyan çocuk, bir an olsun, kendi aciz hayatını unutur. Bugün bazı psikologların gösterdiği gibi, çocuğun şuur altında kuvvetle yaşayan gerilik duygusu, hikâyenin bu harikulade imkânlar aleminde zararsız bir tatmin sahası bulur" (*Ulus*, 1.8.1944).

Pekos Bill'den sonra ellili yılların satış başarısı kazanan ikinci çizgi romanı *Tommiks*'tir. Film yapımcısı Münir Hayri Egeli'nin, işiyle ilgili ortak yapım amacıyla gittiği İtalya'dan getirdiği, asıl adı *Capitan Miki* olan bir western çizgi romanıdır, *Tommiks*. İtalya'da aynı yıllarda moda olan çocuk - kahramanların belki de en ünlüsüdür. Başarılı serüven kurgusu, ölçülü mizahı ve akıllıca kotarılmış devamlılığıyla yüksek satışlara ulaşmıştır. Münir Hayri Egeli, yayıncılık işine giren oğlu Erdoğan Egeli için önce *Capitan Miki*'yi ardından aynı üreticiler tarafından hazırlanan *Il Grande Blek*'i getirecektir. *Tommiks* ve *Teksas* adlarıyla yayımlanacak bu diziler, o kadar yüksek satışlar yakalayacak, o denli ilgi göreceklerdir ki, Türkiye'de çizgi romanın seyrini değiştireceklerdir. *Tommiks* ve *Teksas*'ın başarısı, öncelikle uzun yıllar çizgi roman yayıncılığı yapacak olan Ceylan'ı ortaya çıkaracaktır.

Erdoğan Egeli, gazetelerdeki çizgi roman modasını görmüş, çocuk dergilerinde bunun bir benzerini yaratmaya çalışmıştır. Ancak yerli çizerlerle yürüttüğü haftalık çocuk dergisi denemelerinde başarılı olabilmiş değildir. Zaten, bu iki İtalyan çizgi romanının başarısı nedeniyle dergilerini hemen kapatarak, tüm yoğunluğunu onlara vermiştir. Gerçekten de verilmeyecek gibi değildir; "roman", "resimle roman", "sinema romanı" ve "resimli roman" gibi adlarla anılan çizgi romana bu dizilerden sonra Teksas-Tommiks denilmeye başlanacaktır. İtalya tercihi ise Kıral'ı izleyerek verilmiş değildir; tamamen tesadüfidir, iş ilişkileri nedeniyle İtalya'da bulunan Münir Hayri Egeli'nin seçimiyle olmuştur. Maliyetinin ucuz olması (*Pekos Bill* gibi renkli değildir), çeviriyi bizzat Hayri Egeli'nin yapacak olması bu seçimi kolaylaştırmış gözükmektedir. Western tercihinin mantığı ise açıktır: Kovboy filmleri, savaş sonrası Avrupa'da yaşanan Amerikanlaşmanın en önemli göstergesidir. İtalya'daki üretim nedeni ile Türkiye'deki tüketimi arasında doğal bir paralellik vardır. İlginçtir, bizde otuzlu yıllarda çocuk dergilerinde, ellilerde gazetelerde yayımlanan Amerikan kaynaklı çizgi roman ve bantların içerisinde western ağırlığı yok denecek kadar azdır. Hattâ bugün Amerikan çizgi roman ansiklopedilerine bakıldığında western türünün istisnai birkaç örnek dışında hiç olmadığı görülebilir. Bizdeki western ilgisinin de Hollywood'tan çıktığı açıktır. Bu dönem best-seller olan *Pekos Bill, Tommiks* ve *Teksas* gibi İtalyan çiz-

Çizgi Roman Nedir?

KOSTA CERAN

Çizgi roman ne resim, ne de yazıdır. Resmin ya da yazının, bütünleyici olarak kullanılan diğer bir faktörle ilişkisi sonucunda ulaştığı sentezdir. Yani çizgi roman, birbirinden farklı iki temel unsurun (metinle resmin) kaynaşmasıyla oluşan bir anlatım biçimi, bir kurgu sanatıdır. Çizgi roman içindeki yazı ve çizimin birbirine oranı, yapılacak kurguya ve anlatılmak istenen olaya bağlı olarak sürekli bir şekilde değişime uğrar.

İlk çizgi romanlar, önceden varolan bir metnin, özellikle de tasvire ihtiyaç gösteren kısımlarının resimlerle betimlenmesi, yorum ve diyaloglarınınsa aynen aktarılmasıyla oluşturuldu. Öte yandan, zaman içinde bir tür resim-metin işbirliği oluşmuş bulunduğundan, günümüzde çizgi ve yazı, çizgi romanın temelini oluşturan yegane iki parçası durumuna gelmiş bulunmaktadır. Romanesk özelliklerine karşın, bir yönüyle romanın yozlaşması olan çizgi roman, diğer bir yönüyle de çağdaş sanat-edebiyat türleri arasında kendine özgün ve ciddi bir yer edinmiştir. Çizgi roman bir sanattır ve özünde taşıdığı çarpıcı ayrımların, karşıtlıkların öne çıkardığı yalın bir ironiye sahiptir. Kısacası çizgi roman yaratıcıdır ve sayılı sanatların sekizincisidir!

Çizgi Roman Ne Değildir?

1- Çizgi romanın en temel öğesi daha önce de belirtildiği gibi resimdir. Gelişimi ve yapısı büyük oranda çizime dayanır. Görevi bir hikâyeyi tamamlamak ya da desteklemek değildir. Aksine çizgi roman, kendiliğinden bir hikâye anlatır. Ve bunu neredeyse sinematografik bir tarzda yapar. Çizgi roman kimilerinin iddia ettiği gibi sinemanın kağıt üzerindeki karşılığı değildir. Çizgi roman sinemadan çok daha önce oluşmaya başlamış, gelişim aşamasında sinemanın tekniklerinden yararlanmış, ancak kendine onunkinden çok daha farklı bir yol çizmiş bir sanat dalıdır. Çizgi roman, 7. sanat sinemadan sonra (bazılarının savunduğu gibi 9. sanat değil) 8. sanat olarak kabul görmüştür. Çünkü kendine has anlatım tarzlarına sahip bağımsız bir sanat dalı olarak, gene kendine has farklı ve bağımsız bir evren "yaratma" imkânına sahiptir.

2- Günümüzde birçok kişi çizgi romanın kolay bir eğlence ve vakit geçirme yolu olduğunu, okuyucunun ruhsal gelişimini engellediğini, hayal gücünü kısıtladığını vs. iddia etmektedir. Diğer bütün sanat dallarında olduğu gibi çizgi romanın da kendi içinde zararlı bazı ürünlere yer verdiğini, elbette ki kabul etmek gerekir. An-

gi romanları da (fumettiler) Hollywood'un western filmlerinden beslenmektedir; bir başka deyişle, sinemanın yarattığı ilgiden faydalanmak için üretilmişlerdir. Ellili yıllarda, İtalya ve Türkiye'de çizgi romanın sanat sayılmaması, üreticilerin adlarının anılmaması ve saygı görmemesi düşünülürse, örneğin *Tommiks* ticarî olarak "Amerika özlemi"ne hitap edecek biçimde tasarlanmıştır. Anlatılan öykünün kendisine odaklanıldığı için kimin tarafından üretildiği, ne İtalya'da ne de burada önemsenmiştir. Bu sebeple, *Tommiks* ve diğer western fumettileri uzun yıllar Amerikalıların ürettiği sanılacaktır. Aynı yargının üç aşağı beş yukarı İtalya'da da yaşandığı anlaşılmaktadır. Ayrıca Amerikalılar tarafından üretilme sanısının, satış artıracağı da düşünülmelidir.

Amerikanlaşma, ticarî getirisi yüksek olmasına karşın siyasal anlamda bir

cak bundan dolayı bütün çizgi romanları "zararlı" olarak nitelendirmek hiç kuşkusuz ki yanlış bir tutumdur. Çünkü resim ne basittir, ne de ilk bakışta anlaşılmasını sağlayacak kadar kolay okunur. Bir çizgi romanı oluşturan her bir parça, içinde bir mesaj taşır. Her bir kare birbirinden bağımsız olarak bazı bilgiler içerir. Böylece her okuyucu kendi tecrübe, düşünce, bakış açısı, hayal gücü ve o anki ruh haline dayanarak; okuduğu her çizgi romanın, konusu ve anlatım tarzından bağımsız olarak (kullandığı resimler aracılığıyla), kendi bünyesinde içerdiği bu bilgileri algılamak ve değerlendirmek zorundadır. Öyle çizgi romanlar vardır ki; her bir kareyi, her bir resmî ayrı ayrı "okumak" zorunda kalan okuyucu (başlı başına bir boyut olan rengin de katılımıyla) bundan anlatılamayacak kadar büyük bir haz duyar. Bunu anlayabilmek için Guido Crepax'ın *Valentina*'sını okumak yeterlidir. Burada resimler yazının yerine "konuşur", onun çizgi roman içindeki varlığını gereksiz hale getirir. Hiç kuşku yok ki bu çizgi romanlar 8. sanatın asıl gücünü ortaya koyar.

3- Bir önceki maddeyle bağlantılı olarak çizgi roman, tipografik bir uygarlığın ürünü olarak, bir bilginin dolaylı aktarımını sağlar. Bu bilginin (çizgiyle yazının bileşimi anlamında) "optik" olarak algılanışı ve bu bilgiyi aktaran "nesne" (dergi) ile algılayan "kişi" (okuyucu) arasında varolan okuma esnasındaki mesafe, okuyucuya "okuduğu" mesaja yönelik eleştirel bir bakış açısı kazandırır. Bu bilginin "algılanışı", kendisinin seçtiği bir yer ve zamanda, gene kendisinin karar verdiği bir hızla, dışarıdan gelen "yardım"a ihtiyaç duymadan yavaşça, sakin bir ortamda gerçekleşir.

Bu durum "okuyucu"ya, istediği bilgileri kendi hayal gücünü kullanarak, kendi kapasitesine göre algılayıp, kendi kriterlerine dayanarak değerlendirmesi olanağını verir. İkisi arasındaki ilişki sırf tüketime dayalı olmak zorunda değildir. Kendi bakış açısına göre her okuyucu-tüketici, okuduğu çizgi romanların kendisine ilettiği "bilgi"leri kabul etme ya da reddetme hakkına sahiptir. Yani, her okuyucu, sağduyusunun değişmesini, kişiliğinin boğulmasını ve ruhunun (özgür düşüncenin) boyun eğmesini sağlayabilecek bu tür "bilgi aktarımları"na müdahale etme hakkına, imkânına ve gücüne sahiptir.

Daha gerçekçi (ve felsefî) bir şekilde anlatmak gerekirse: Burjuvazinin yönlendirdiği sanayileşmiş toplumlarda; sağduyulu bir varlık olan "insan"ı, günlük uğraşılarında hapsolmuş kişiliksiz bir "kukla"ya dönüştürmek amacıyla, uygarlığın "simgesi" olan çeşitli objeler üretilir. Çizgi roman da, (özellikle sanayileşmiş Amerikan toplumunun sanayileşmiş çizgi romanları) bu çabanın bir parçası olma yolunu tutmuştur (tıpkı sinema gibi). Ancak, bu çabaya katılıp katılmamak tamamıyla bize kalmış bir şeydir. Hangi çizgi romanları okuduğumuz ve hangi kriterlerle değerlendirdiğimiz de öyle!

hoşnutsuzluk yaratmaktadır. Çocukların ruh sağlığı ile endişelerin yanına millî kimlikle ilgili uyarılar eklenmiştir: "(...) bu mecmualar yabancı magazinlerden devşirilmiş, Türk yavrularını kozmopolitleştirerek, ahlâkî telakkilerini sarsacak, millî terbiyemize aykırı fikirler aşılayabilecek evsafta hazırlanmış kıymetsiz neşriyattır" (Parla, 1954: 2).

Tommiks ve *Teksas, Pekos Bill* kadar yoğun bir tepkiyle karşılanmış değildir. Her şeyden önce resmî bir yasaklama yaşamamıştır. Öte yandan Amerika'da aynı yıllarda Wertham'ın öncülük ettiği gelişmeler çizgi roman yayımlayan her ülkeye mutlaka bir biçimde aksetmiş durumdadır. 1958 yılında Pedagoji Cemiyeti "Çocuklara zararlı yayınlar" ile ilgili toplantılar yapmaya başlar. Yine aynı cemiyetin daveti üzerine, Türkiye Akıl Sağlığı Cemiyeti, Üniver-

site Çocuk Psikiyatri Enstitüsü, Türk Sosyoloji Cemiyeti, Türk Psikoloji Cemiyeti, Muallimler Birliği, Halk Eğitim Derneği, İstanbul Öğretmenler Derneği, Çocuk Dostları Derneği, *Doğan Kardeş* ve *Çocuk Haftası* dergilerinin delegelerinden teşekkül eden bir komisyon, mevcut yayınları inceleyecektir. Bu geniş çaplı toplantılar, Amerika'da yaşanan düzenlemelerden farklı bir yönde gelişir. Her şeyden önce resmî bir oluşum değildir. Ayrıca zararlı olanlardan çok "çocuklar için yazılmış olan iyi kitap ve dergileri" tespit etmek gibi bir amaçları vardır, tespitlerini bir rapor olarak Millî Eğitim Bakanlığı'na takdim edeceklerdir (*Dünya*, 9.11.1958). Toplantılardan çıkan sonuçlara bakılırsa "çocuklara zararlı olduğu düşünülen" çizgi romanlara yönelik yasaklayıcı ya da düzenleyici hukukî düzenlemeler önermiş değillerdir. Her ne kadar toplantılarda "küçükleri zararlı eserlerden koruma kanunu" hakkında hissedilir bir serzenişle konuşulmuşsa da bir değişiklik talebi yapılmamıştır. Oluşumun uzun vadede etkili olduğunu söyleyebilmek mümkün değil. Demokrat Parti'nin özellikle 1954 sonrasında popüler olan -elbette vergisini de verenürünlerle ilişkisi, Tek Parti iktidarının müdahaleci kültürel tepkilerinin aksine mesafelidir. Bu mesafelilik, uygulanmaya çalışılan liberal politikalara ve çok satar çizgi romanların apolitik özelliklerine bağlanabilir. Türkiye'de çizgi romanın algılanma biçimlerinde etkileyici olan unsurlardan biridir, apolitizm. Çizgi roman, karikatür geçmişine sahip üreticilerin yaptıkları bant-karikatür çalışmaları dışında muhalif bir alan oluşturabilmiş değildir. Güncele - aktüel politikaya göndermeleri olan, hiciv ağırlığı taşıyan çizgi romanlar oldukça sınırlıdır. Gazetelerde -bir kısmı dergiye de dönüşen- yerli tarihî çizgi romanlar, dergilerde ise İtalyan-yabancı western türü ağırlıklıdır. Temel eksen serüvendir, yaşanan hayatın zorluk ve sıkıntılarından kurtulma beklentisiyle tüketilmektedirler. Bu türden bir anlatının iktidarı rahatsız etmeyeceği de açıktır. Demokrat Parti'nin kültür ve sanat adamları çevresinde iktidar olamadığı düşünülürse, "kaçış edebiyatının" bizzat iktidar tarafından kitleleri manipüle etmek için kullanıldığı görüşünün aynı çevrelerde neden yaygınlaştığı anlaşılabilir. Marksizm ve dolaylı olarak Frankfurt Okulu üyelerinin "kitle kültürü" yaklaşımları altmışlı yılların ikinci yarısından itibaren entelektüel çevrelerde sıklıkla kullanılır olacak, yetmişli yılların tamamında kabul gören hakim bir anlayışa dönüşecektir. Öncesinde ise DP karşıtı (ya da CHP destekçisi) ifade ve yorumlarla kaçış edebiyatı pejoratif bir anlamda kullanılacak, gayri ahlâkî sayılacak ve 27 Mayıs sonrasında iktidara gelen sağ parti uygulamaları ile birlikte düşünülecektir. Gelişmelerin çizgi romanla ilgili karşılığı şudur: Çocukları psikolojik olarak kötü yönde etkilediği biçimindeki "pedagojik", kozmopolitleştirip millî terbiyeden uzaklaştıracağı yönündeki "milliyetçi" ve anti-entelektüelizmi beslediği yönündeki kültürcü eleştirilere bir yenisinin eklenmesidir; çizgi roman sağ ideolojilerle tanımlanır olmuştur.

Sol Milliyetçilik ve Yeni Kahramanlar

Altmışlı yılların İkinci Cumhuriyeti "Türkiye Nasıl Kalkınır?" sorusunu düşünen milliyetçi-sol referanslarla bezeli yeni bir sürece girmiştir. Marksizmin edebiyat ve sanata dahli, *Yön* dergisi -sonra MDD- ve TİP'in meclise girmesi, Demokrat Parti karşıtlığında buluşan muhalif çevrelerin ayrışmasına yol açacaktır. Anayasa hukuku ve iktisat, büyük rağbet gören konular olmuştur. Başta köy edebiyatı olmak üzere kanonik özellikler taşıyan roman olgusu yeniden gündeme gelmiştir. Edebiyat, "Kalkınan Türkiye" düsturunu destekler biçimde yorumlanmaktadır. Çizgi romanın bu yüksek ideal ve beklentiler içerisinde ağırlıklı bir yeri yoktur.

Altmışlı yılların çizgi romanını yukarıdaki yargı etrafında şöyle özetleyebiliriz: Gazetelerdeki yeri sabitleşmiştir; yabancı bantlar azalarak da olsa varlığını koruyacaktır. Özellikle *Fatoş* ve *Güngörmüşler* benzeri bantlar sürekli varolurken, aralıklarla bunlara polisiye, bilimkurgu ve romantik bantlar eklenecektir. Yerli bant karikatürler ise 1965 sonrasında azalacaktır. *Cici Can* ya da *Cafer ile Hürmüz* gibi ünlü bantlar artık çizilmez olmuştur. Çizgi romanın zorluğu, üstüne üstlük her gün çizmenin bıktırıcılığı, ekip çalışmasının olmaması bu bitişlerin nedeni olabilir. Daha önemlisi ücretlerin bu meşakkatli çalışmanın karşılığını vermez olmasıdır. İki yerli çizgi roman bunun aksine, devrin sol-milliyetçi atmosferinden beslenerek uzun yıllar yaşamayı başaracaktır. İlki *Abdülcanbaz*'dır, başlangıcında her türlü düzenbazlığı yapan bitirim bir gencin hikâyesinin anlatıldığı dizinin kahramanı 27 Mayıs sonrası biçim değiştirecektir. Bitirim artist ajanı, emperyalizme karşı savaş veren bir milliyetçi olmuştur ve Osmanlı'nın son dönemlerinde yaşanan her türlü yozlaşmanın eleştirisi ve sıklıkla Kemalizm'in savunusu yapılmaktadır. Karikatür çalışmalarında evrensellik iddiası taşıyan Turhan Selçuk, *Abdülcanbaz* çalışmasında tamamı yerli motiflerle-aktüel politikayla doğrudan ilgili öyküler anlatmak-

tadır. Üçüncü Dünya solunun bütün argümanları *Abdülcanbaz*'da bulunabilir: Milliyetçi-sol, nomotetik olmayan o ülkeye özgü sosyalizm modeli, emperyalizme karşı verilmiş bir bağımsızlık savaşı... Aynı yıllarda gazetelerde tarihî çizgi romanlara gösterilen ilgiden faydalanarak öne çıkan başarılı bir çizgi roman vardır: *Karaoğlan*! Tarihî tefrikaların maharetli yazarı Abdullah Ziya Kozanoğlu ile genç-ümid vaad eden karikatürist Suat Yalaz'ın işbirliğinden doğan *Kaan*'ın devamıdır dizi. Türk Tarih Tezi'nin, bir başka deyişle İslâmî özelliklerinden arındırılmış seküler bir milliyetçi söylemin devamcısı olan Kozanoğlu'nun alaycı, pervasız, geveze ve haylaz kahramanlarından biri olan *Kaan*, beklenmedik bir ilgiyle karşılaşır. 1957 sonrası DP muhalifi olan *Akşam* gazetesinin, 27 Mayıs sonrası aldığı yüksek tirajın bu ilgiyi yarattığı söylenebilir. 27 Mayıs ve sonraki dönemlerin yeni bir milliyetçi söylemi ürettiği de hesap edilmeli. Yoksa Kozanoğlu için *Kaan* yeni bir öykü değildir, neredeyse kırk yıldır benzer çalışmalar yapmaktadır. Keza, genç Yalaz, ellili yılları DP taraftarı *Havadis* gazetesinde CHP karşıtı karikatürler yaparak geçirmiştir. Kaan'ın yakaladığı yoğun ilginin nedenleri ilk olarak, yukarıda değinildiği gibi dönemin sosyo-politik gelişmelerine bağlanmalıdır. İkinci olarak ise Suat Yalaz'ın, *Kaan*'ı meslek hayatının en önemli fırsatı sayarak göstermiş olduğu enerjidir. Hal Foster'den faydalanarak çalışmış olsa da, severek-arzuyla çalıştığı kesindir. Temiz bir çizgi, başarılı bir kurgu ve ölçülü erotizm *Kaan*'ın bütününde hissedilmektedir. *Karaoğlan, Kaan*'ın devamıdır, Akşam gazetesinden ayrılan Kozanoğlu'yla birlikte gitmeyen Yalaz, bu kez tek başına *Karaoğlan*'a başlayacaktır. Her iki çalışma da yakaladıkları ilgiyi gazete dışına taşıyarak, dergi-albüm ve sinema filmi olarak değerlendireceklerdir. Yalaz'ın başarısı, sinemaya olan ilgisi -Lütfi Akad'la çalışmıştır- ve Amerikan King Features tarzı bantların iyi izleyicisi olmasındadır. Mayk Hammer biçiminde polisiyeler yapmayı ya da sinemaya yönetmen olarak geçmeyi aralıklarla deneyecektir. Bu ilgileri çalışmalarının sürükleyiciliğini de sağlayacaktır.

Altmışlı yıllarda gelişen gazete-dergi dağıtımcılığı ve Yeşilçam'ın üretim patlaması yapmasından önemli ölçüde faydalanan bir markaya dönüşen ilk çizgi roman ola-

caktır. Suat Yalaz, bu markayı iyi kullanmak için bir çizer ekibi oluşturur; bir yayınevi kurar, yeni yayınlar çıkartır; arka arkaya iyi gişeleri olan *Karaoğlan* filmleri çeker. O güne değin hiçbir çizerin ulaşamadığı popülerliğe ve bunun karşılığı olan malî bir güce kavuşacaktır. Yarattığı başarı nedeniyle çizgi romanı farklı bir merhaleye taşıyacak, birçok gazete, yayınevi ve film yapımcısı *Karaoğlan* benzeri ürünler oluşturmaya başlayacaklardır. *Malkoçoğlu, Bahadır, Kara Orkun, Tarkan* ve *Kara Murat* gibi çizgi romanlar onun açtığı yoldan gazetelere girecek, dergiler çıkacak ve nihayet filmler çevrilecektir. Gazetelerin kendi aralarında girdikleri rekabet nedeniyle çizgi romanların sinema filmine dönüşmesi teşvik edilmiş, hattâ kimin *Karaoğlan* ya da *Tarkan*'ı oynayacağının tespit edileceği "artist yarışmaları" dahi açılmıştır. Yerli çizgi romanın bu denli yoğun bir kampanyayla sunulduğu bir başka dönem hiç olmamıştır. Gazetelerde, ilk sayfadan ve büyük puntolarla, çizgi roman reklamları yapılmaktadır: "Karaoğlan pek yakında yeni macerasıyla..." Suat Yalaz, imzalı resimleri istenen popüler bir çizerdir ki, kendi tanıtımını da başarıyla yapmaktadır. *Karaoğlan* kadar kendisini de markaya dönüştürecek haberler yayımlamaktadır dergilerinde. Özellikle dışarıya açılmak isteyen, uluslararası başarılara özlem duyan bir ülkede yurt dışına yaptığı geziler *Karaoğlan* dergisinde uzun uzadıya konu edilmektedir. Magazin gazeteciliğinin bir parçası olan haberlerde Yalaz'ın Karaoğlan filmlerini yeni projelerle Avrupalılara götürdüğü anlatılmaktadır.

Altmışlı yıllar, gazetelerde birkaç yeni deneme ve istisnaya rağmen bant karikatürlerin gerilediği, tarihî çizgi romanların kendi dergilerini oluşturacak kadar popülerleştiği bir dönemdir. Seksenli yılların ilk yarısına kadar bu ilgi sürecektir. Çocuk dergileri ve Ceylan'ın öncülük ettiği çizgi roman yayıncılığının genel durumu ise şöyle özetlenebilir. Yabancı dergilerden yapılan kopyacılık Ceylan Yayınları dışında sürmektedir. Ellili yılların sonlarından itibaren yayımlanmaya başlayan Frankofon ürünleri bir iki (*Arkadaş* ve *Zıp Zıp* gibi) istisna dışında kopyalanarak çıkmıştır. Aynı yıllarda Fleetway Publication aracılığıyla gelen İngiliz kaynaklı çizgi romanlar gazete ve dergilerde yoğun olarak görülmektedir. Böylelikle Avrupa'nın o dönem gözde çizgi roman dergileri olan *Tintin* ve *Eagle*, birçok ürünüyle Türkçe'de yayımlanır olmuştur. *Doğan Kardeş*, altmışlı yılların ikinci yarısından başlayarak kapandığı yıla kadar (1978) çizgi romana büyük ağırlık vermeye başlamıştır. *Zıp Zıp, Ceylan, Can Kardeş, Tina* gibi tamamen telifli-yabancı çizgi romanlardan oluşan çizgi roman dergileri çıkmaktadır. Bu dergilerin başarısı, kopyacılığı sürdüren yayıncı ve çocuk dergilerinin ömrünü kısaltarak birkaç sayı içerisinde kapanmalarına neden olmaktadır. Yayıncılık açısından bir başka gelişme, tutulan çizgi roman dizilerinin haftalık çıkan sayılarının ciltlenerek tekrar piyasaya verilmesidir. Ceylan, daha önce Kıral'ın özel hazırlanmış *Pekos Bill* cilt kapaklarıyla yaptığı bu sunumu daha ucuz bir biçime dönüştürerek, eldeki iade sayılarını yeniden değerlendirecektir. Bu çok sayfalı ve 15 günde bir

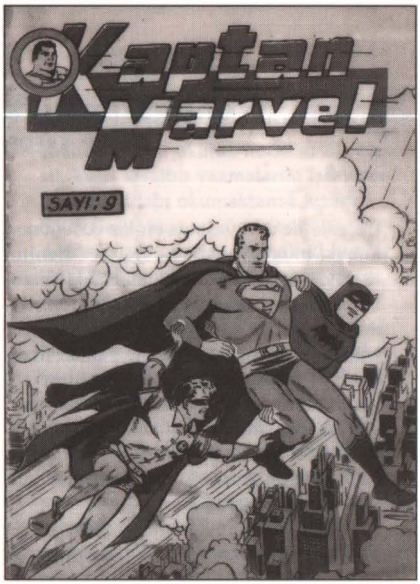
çıkan ciltler yetmişlerin sonunda haftalık dizilerin kalkmasıyla çizgi roman yayıncılığının tek biçimi olacaktır. Hattâ bu ciltlerin iadelerinden oluşan çok sayfalı "süper albüm" biçimi oluşturulacaktır. Çok satan çizgi romanların tekrar tekrar yayımlanması yine bu dönemin yayıncı uygulamalarından biridir. Çoğunlukla da "Hiç Yayımlanmamış Maceralar" ibareleriyle sunulurlar.

Emperyalizm Eleştirileri

Çizgi romanı sağ ideolojilerle özdeşleştiren ve emperyalizmin aracı olarak sayan karşıt görüşlerin parlak bir örneğini *Günümüzdeki Kitaplar* dergisinden çıkan yazısıyla İlhan Selçuk verir (1974). *Tarzan*'ı emperyalizmin hizmetinde bir "düşman" olarak tanımlayarak, cumhuriyet savcılarını göreve çağıracaktır. 1965-1971 döneminin ve 12 Mart sonrasının çatışmacı yaklaşımların tipik bir örneğidir, Selçuk'un yazısı. Çizgi romanlar içerde komprador burjuva iktidarının dışarıda Amerikan emperyalizminin ideolojik aracı olarak görülmektedir. Elbette sadece çizgi romanlar değil; müzik ve sinema başta olmak üzere popüler kültürün tamamı bu eleştiriden payına düşeni almaktadır. Türkiye'de tarihî çizgi romanların yoğun olarak sağ ideolojilerle suçlanması da bu döneme denk düşer. Şiddet olaylarının arttığı dönemlerde kimi çizgi romanlar siyasal kimlikleri imleyen göstergelerden biri haline gelir. Yetmişli yıllarda karikatürize çizgi romanlar için büyük bir dönemeç olan *Gırgır*, tarihî çizgi romanları mizahî bir biçimde ele alarak eleştirecek çalışmalar yayımlayacaktır. Bir başka mizah dergisi olan *Mikrop*, Teksas-Tommiks gibi popüler çizgi roman kahramanlarını emperyalizmin hizmetinde gösteren uzun bir çalışmaya yer verecektir. *Mikrop* kadrosunun TKP sempatizanı çizerlerden oluştuğunu belirtelim. Benzer bir saptama *Gırgır* için de söylenebilir. Derginin başlangıcındaki apolitik içerik, süreç içerisinde açık bir sol sempatizanlığına dönüşecektir. Başta *Gırgır* olmak üzere bütün çok satışlı mizah dergileri kendilerine yöneltilen apolitiklik ve sırf eğlence ağırlıklı olmalarıyla ilgili eleştirilerden rahatsızlık duymaktadırlar. Bu da dönemin atmosferinden kaynaklanan bir endişeye bağlanabilir: Apolitik ya da anti-politik oluğunu söylemek -yoksa itiraf etmek mi demeli?- cesaret işidir: "Ne Sağcıyım ne Solcu, futbolcuyum futbolcu" şiarı bu tavra yönelik bir eleştiri taşımıyor mu?

Mizah dergilerinin çizgi roman yayımladıkları için eleştirildikleri dahi olmuştur. Bu eleştirilerde çizgi romanın insanı düşünmekten uzaklaştıran "kolaycılığı", hayatın gerçek sorunlarını unutturan "uçuculuğu" ve her şeyin öyle ya da böyle iyiler tarafından düzeltileceği yönündeki manipülatif "iyimserliği" söz konusu edilmektedir. Benzer biçimde Turhan Selçuk, *Abdülcanbaz* çalışmasını anlatırken ısrarla yoz olarak adlandırdığı çizgi romanlardan farklı bir çalışma yaptığını vurgulamaktadır. Ona göre *Abdülcanbaz*, çizgi romanın ide-

olojisine özellikle karşıt olan bir çizgi romandır. Gerçi bütün bu yaklaşımların Türkiye'ye özgü olduğunu söylemek mümkün değil. Üçüncü Dünya ülkelerinde Marksist düşünce, milliyetçilikle harmanlanmış, savunmacı bir refleksle Amerikan menşeli hemen her şeye eleştirel yaklaşmaktadır. Bu ülkeler arasında bir etkileşimin olmaması imkânsızdır. Çizgi romanı Amerika'yla özdeşleştirerek kültürel emperyalizm çerçevesinde ele alan en ünlü çalışma Latin Amerika'dan çıkacak, haliyle Türkçe'ye çevrilecektir. Ariel Dorfman-Armand Mattelart'ın Şili'de yayımlanan ünlü polemik kitabı için Türkçe'de "Emperyalist Kültür Sanayi ve Walt Disney" başlığı kullanılır. Orijinal isim olan "Vak Vak Amca Nasıl Okunmalı" ise daha küçük puntolarla yazılmıştır.



Dorfman ve Mattelart, Şili'nin en çok satılan ve okunan *Walt Disney* çizgi romanlarının Amerikan emperyalizminin bir aracı olduğunu göstermeyi amaçlamaktadırlar. İlginçtir, Wertham'ın Amerika'da başlattığı çizgi roman karşıtı kampanyalarda Walt Disney ürünleri, çocuk sağlığı ve gelişimine örnek olacak özellikleriyle "temiz" çıkan nadir çizgi romanlardır. Dorfman ve Mattelart'ı yazmaya teşvik eden de bu iddiadır zaten. David Kunzle, kitaba yazdığı önsözde Disney'in zararsızlığı ve siyasal bir içeriği olmadığına dair iddialarını aktarır: "Miki, Çinlilerle Japonların hemfikir oldukları tek konudur. (...) Mussolini, Kral George ve Başkan Roosvelt hepsi Miki Fare'ye bayılıyordu ve eğer Hitler aynı kanıda değilse, ki Miki bir gün Hitler'i boğulmaktan ya da başka bir felaketten kurtaracak, o da bu yargısından dolayı utanacaktı" (1977: 21). Kunzle, "Vakvak Amca Nasıl Okunmalı?" kitabının öfke, hiciv ve siyasal açıdan hınç dolu bir kitap olduğunu vurgularken, bu hıncın yazarların kişisel tutumlarından ve kandırılmış olduklarını anlamalarından kaynaklandığını belirtir. Dorfman ve Mattelart, "karşı çıktıkları Disney ideolojisi ile aşılanmış, Disney dergi ve filmleriyle yetişmişlerdir" (1977: 12). Onları hırslandıran da Disney'in temiz, uygun ve masum olduğunu iddia etmesidir. Disney'in yarattığı tahayyülün Amerika'nın kendi imajıyla birlikte düşünülmesini isterler. Kitabın heyecanlı ve polemikçi dilinin gerekçelerini açıklayarak ve kendilerine yöneltilecek suçlamaları bilerek başlarlar kitaplarına: "Bu kitabın yazarları şöyle tanımlanacaktır: Edepsiz ve ahlâksız (oysa Disney'in dünyası saftır); aşırı derece-

Gençliğe kanlı cinayet örnekleri gösteren dergileri hayırlı mı sanıyorsunuz?

Gangster Hikâyeleri Zararlıdır

DR. FREDERIC WERTHAM

Geçenlerde dört yaşında bir kız çocuğunun annesi muayenehaneme gelerek benimle şöyle dertleşti: Oturdukları apartmanda kendi kızından başka hiç kız çocuk yokmuş, yalnız 3 ila 9 yaş arasında erkek çocuklar varmış. Bunlar her ne zaman fırsat bulsalar kızcağızı bir köşeye sıkıştırıp tokatlar, oyuncak tüfekleriyle döverler, bazan da iple sımsıkı elini kolunu bağlarlarmış. Hattâ arasıra tenha bir yere götürerek yaylarıyla ok atarken onu hedef diye kullandıkları da oluyormuş.

Acaba bütün bu kötü hareketlerin sebebi nedir? Erkek çocuklara ait tavırların tabii bir seyri mi? Yoksa bunları meydana getiren şey cinsî insiyak mı? Hayır. Ne o, ne öteki. Bütün bu hareketlerin tek sebebi çocukların okudukları gangster hikâyeleridir.

Kliniğe getirilen 11 yaşındaki bir erkek çocuğun okulda hiç söz dinlemeyip durmadan arkadaşlarına çattığından, onlarla döğüştüğünden şikayet ediliyordu. Kendisiyle hasbıhal edince bana büyük bir merak ve heyecanla şunları anlattı: "Her hafta gangster mecmuaları alırım. Bunlarda insanların bazan hayvanları, bazan da insanları öldürdüklerini okurum. Hele bu hikâyelerdeki bir kız öyle yaman döğüşür ki... Bazan onun iple elini kolunu bağlarlar, bazan da yılanlar soksun diye yılan kovuklarına atarlar."

Yine kliniğe getirilen çocuklardan biri 17 yaşında bir oğlandı. 13 yaşındaki bir erkek çocuğu yaralamıştı. Kendisine gangster hikâyeleri okuyup okumadığını sordum, "Çok değil yalnız haftada on mecmua alırım" cevabını verdikten sonra, "Hele cinaî olanlara bayılırım. Bazan kızı öldürürler. Geçende bir tanesinde kız çok para istemiş, adamlar da onu arkasından bıçaklamışlar" diye ateşli ateşli anlatmağa başladı.

Şimdi bu çocuğu bıçaklama hareketine sürükleyen saik nedir? Kendi içinden doğma bir kast mı? Yoksa okuduğu hikâyelerden aldığı ilhamla sadece taklit mi? İkincisinin varit olduğu pek âşikârdır.

Son zamanlarda delikanlı ve genç kızların işledikleri cinayetlere bakalım. 12 yaşındaki bir erkek çocuk kız kardeşini öldürüyor; 13 yaşında bir oğlan bir hastabakıcıyı öldürdüğünden dolayı ıslahaneye gönderiliyor (Burada belki de daha fazla gangster hikâyesi okuma fırsatını bulacak). 17 yaşında bir delikanlı cinayet işledikten sonra "Şeytan" diye bir not bırakarak kaçıp gidiyor. 13 yaşında iki çocukla 11 yaşında bir çocuk sokakta giden bir adamcağızı el mavzeriyle vuruyorlar. 16 yaşında üç erkek çocuk güya intikam almak için 14 yaşındaki arkadaşlarını öldürüyorlar.

Newyork'ta bir resmî mektepte disiplini temin etmek için bahçede ve koridorlarda polis memurları bulundurulması icap ediyor. İmtihan esnasında matematik hocası

de karmaşık (Walt ise basittir, açıktır, samimidir); karanlık bir seçkinler grubunun üyeleri (oysa Disney halka en yakın, halkça en benimsenmiş kişilerden biridir); siyasi ajitatörler (Disney ise siyaset-dışıdır, siyaset-üstüdür); içten pazarlıklı ve hınçlı (oysa Disney doğaldır, duygusaldır, gülmeyi ve güldürmeyi sever) gençliğin aile düzenini bozucu (Disney ise ana-babaya saygıyı, insanları sevmeyi ve güçsüzü korumayı öğretir); vatan sevgisinden uzak ve millî ruha düşman (oysa Bay Disney uluslararası olmakla birlikte, öz geleneklerimizin en iyi ve en değerlisini temsil eder); ve nihayet "Marksizm uydurması"nın "kötü

sınıfta bir polis memuru bulundurmak zorundadır. Başka bir mektepte büyük talebeler küçükleri tehdit ederek paralarını, saat, dolma kalem gibi kıymetli eşyalarını ellerinden almaktadırlar. Okul idaresi elinden eşyası alınan çocuklara bunu kimin yaptığını sorunca bir türlü hırsızı ele vermemişler, 'Söyleyelim de gözlerimizi mi oysunlar?' cevabını vermişler. Yine bu mektebin öğrencilerinden birine kırık bir şişe ile öyle bir dayak atılmış ki, gözünün etrafındaki yarayı dikmek için 8 dikiş lazım gelmiş. Bütün bu kötü olaylar gangster hikâyeleri okuyucularının eskidenberi yapagelmekte oldukları şeylerdir.

Şikago'da 13 yaşındaki arkadaşını oyun oynarken öldürmekten suçlu bir çocuk avukatına eline geçirdiği bütün cinaî gangster romanlarını okuduğunu anlatıyor ve muhakeme sonunda 22 sene hapse mahkum oluyor. Beri tarafta bu çocuğun zihnini böyle kötülük için dolduran ve onu cinayete sürükleyen, ona yol gösteren gangster hikâyelerini çıkaranlar işlerine devam edip gitmektedirler.

Böyle hikâyelerin lehindeki söylenen sözlere bakalım, acaba bunların aslı var mı:

1. Çocuklar tecavüz arzularını bunlarla tatmin etmiş olurlar (Aksine, bunlar sadism gibi kötü huyları meydana getirirler).
2. Bunlar terbiyevîdirler. (İyi diye tanınan bazı hikâyelere meselâ Dickens'in Büyük Ümitler'ine bakalım. Bundaki resimler feci manzaralar aksettirir. Canî kılıklı bir adam elinde bıçakla küçük bir erkek çocuğu tehdit eder. Çocuk, 'Boğazımı kesmeyin, efendim' diye haykırır. Acaba bu manzaralar gangster mecmuaları çıkaranların nazarında terbiyevî midir?)
3. 'Terbiyevî' olanlar çocukları klasikleri okumaya teşvik eder (Halbuki birçok çocuklar bana okulda hocaları bir klasik eseri kısaltıp yazmalarını isteyince koskoca kitabı okumaktansa kısaca bu hikâyeleri okuyarak ödevlerini hazırladıklarını söylüyorlar. Demek ki bunlar klâsikleri okumayı teşvik yerine menetmiş oluyorlar).
4. Çocuklar bu hikâyelerdeki iyi hareketlerden ders alırlar (Sayılı bir iki hareket yerine bin bir kötü hareketten acaba örnek almazlar mı?).
5. Çocuklar bu hikâyelerdeki olayları asla taklit etmezler (Gangster mecmualarının sayısının artmasiyle genç katillerin sayısının artması arasındaki sıkı münasebeti ne yapalım?).
6. Gangster hikâyelerinde hiçbir zaman çocuklar tehdit edilmezler. (Maalesef bu sözün aksi görülmektedir).
7. Bu hikâyeler çocukların daha iyi okumak öğrenmelerine yardım eder (Bu mecmualarda yazıdan ziyade resme yer verilmiştir).

Birçok çocukların kendileri dahi bu kitapları okumanın suç olduğunu hissetmektedirler. Geçenlerde Şikago'da bir mektepte öğrenciler bütün bu mecmuaları toplayarak yakmışlardır.

Gerek benim klinikteki tecrübelerim, gerekse bu alanda çalışan arkadaşlarımın tecrübeleri gangster hikâyelerinin bu günkü gençliği durmadan zehirlediğini göstermektedir.

(*Alle*, sayı: 8, Kış 1949).

ruhlu yabancıların" ithal ettikleri kökü dışarıda bir teorinin tohumlarını ekenler (oysa Walt Amca zaten sömürüye karşıdır ve geleceğin sınıfsız toplumu için çalışır)" (1977: 37-38).

Dorfman ve Mattelart'a göre, Walt Disney dünyası, Baba-otoritenin meşrulaştırıldığı bir dünyadır ve öyküler, babanın elçisidir. Çocuk (gelecek), geçmişi ileten yetişkini (bugünü) onaylamaktadır. Anlatılan çocuk bağımsızlığı, babanın üstünlüğünü güvence altına almaktan başka bir şey değildir. Kendini bu dünyanın dışında tutan baba, onu anahtar deliğinden seyre koyulacaktır. Aslına ba-

Fransa'da Kebir ve Changor adlarıyla yayımlanan Karaoğlan'ın bir sayfası.

kılırsa, çocuklar için düşünüldüğünden olacak, kitapta anlatılan kimi özellikler birçok çizgi romanda bulunmaktadır: Doğmama, ölmeme, üreyememe, iyi ve kötü üzerine kurulu düalizm. Kitapta ilginç olan "Baba" figürü ile "Kültür Emperyalizmi"ni birlikte düşünmeye sevk eden yaklaşımdır. Asıl eleştirilenler ise kitabın ikinci yarısında belirginleşecektir: "Disney çizgi romanlarında emekçi ya da bir proletere rastlanmaz" (1977: 88). Onun dünyasında üretmek için kimsenin çalışması gerekmez, sürekli bir satın alma, satma ve tüketme vardır. Üretim sürecinin ortadan kaldırılması sınıf mücadelesinin de yok sayılması anlamına gelmektedir. "Burjuvazinin düşlediği dünya da budur. Bu dünyada kişi, ürün ve onun üreticisi olan işçiyle karşı karşıya gelmeden, büyük bir servet biriktirebilir" (1977: 97). "Disney dünyasında tüm uzlaşmazlıklar, çatışmalar, sınıf mücadelesi ve dolayısıyla toplumsal sınıf kavramı sona eriyor ve proleterya yaratmış olduğu toplumdan çıkartılıyor" (1977: 98). Ama bu dünyanın zararı da vardır. "Bir sınıfın düşünü tüm insanlığın düşüymüş gibi algılamanın ve gerçekleştirmenin getireceği zarar." Oğul, babası tarafından temsil edilen ilk seks günahından; tarih, sınıf ve çatışma günahından, tüketim de ilk üretim günahından sıyrılmıştır (1977: 99). Marx'ın Eugene Sue'nin romanlarıyla ilgili çözümlemesinde anlattığı gibi burjuvazi, proleteryayı sömürmeye başladığı andan itibaren, onun direncini kırmaya ve hattâ sınıf mücadelesini iyi ve kötü arasındaki savaşa indirgemeye çalışmıştır (1977: 102). Disney'in altyapıyla üstyapı arasındaki ilişkiyi değerlendirişi, burjuvazinin bu ilişkiyi, bağımlı ülkelerin (ve kendi ülkelerinin) reel yaşamlarını değerlendirişiyle aynı paraleldedir. Her tür üretim (maddi, seksüel, tarihî) safdı-

şı bırakılmıştır ve çatışmanın toplumsal temeli yoktur. Çatışma, yalnızca iyinin kötüye, akıllının aptala karşı çıkması olarak görülür. Disney'in fikirleri gelişmiş kapitalist toplumun kendi imgesini oluşturan ve kendi hastalıklı geçmişinin masum bir şekilde tüketilmesini sağlayan değerler, fikirler ve ölçütler üstyapısını temsil etmektedir (1977: 151).

Dorfman ve Mattelart, çalışmalarını, amaçlarını özetleyecek bir soruyla tamamlarlar. Bu da kitabın geneline hakim olan uzlaşmaz, polemikçi dilin bir tezahürüdür: "Okur niye saldırdığımızı sorabilir. Disney, arada bir eğlenmek için kaçılan bir evren değil, hergün maruz kaldığımız toplumsal baskıdır. Donald Duck'ın maskesini düşürmek, burjuvazinin kendi içindeki, diğer sınıflarla ve doğayla olan ilişkilerini istila eden baskıcı otoriter ve erkek-egemen baba kültürünü sorguya çekmek demektir. Ayrıca tarihsel gelişim süreci içinde, kitlelerin sırtına inşa edilen kitle kültürü yapımındaki kişilerin ve sınıfların rolüne meydan okumak demektir" (1977: 155).

Kitap, yayımlandığı her ülkede önemli bir ilgi görmüş, Üçüncü Dünyacılığın, sömürge karşıtlığının mücadele ekseni içerisinde anlamlandırılmıştır. Şili'nin ve Latin Amerika'nın özel bağlamı düşünülürse kitabın ele aldığı konuyu sakin ve tutarlı bir biçimde incelemesini beklemek yanlış olacaktır. Öte yandan çalışmanın çok önemli bir katkısı olmuştur: Emperyalizmin popüler kültür ürünleri üzerinden teşhis edilmesi ve elde edilen bulguların kuramsallaştırılması için yol açması. Disney kapitalist toplumun sınıfsal yapısını gizleyerek kahramanlarını "masum" olarak sunmakta, Dorfman ve Mattelart, onları açığa çıkararak "suçlu" saymaktadır.

Donald Duck, uzun yıllar anti-kapitalist hareketlerin sembollerinden biri olarak lanetlenmiştir. Walt Disney çizgi romanlarının, ellili yıllardan itibaren düşüş yaşaması ve hiçbir zaman çizgi filmleri kadar yaygınlık göstermemesi, bu lanetlenmeyi etkilememiştir. Ülke ve dönemlere göre, Walt Disney, Rock'n Roll, Dallas ya da Superman bu türden tepkilerle anılmıştır. Örneğin bizde de Walt Disney çizgi romanları ticarî olarak başarılı olamasalar da, aynı Marksist dalganın takipçisi olan eleştiriler yapılmıştır.

Gerek Dorfman ve Mattelart, gerekse Amerikan kitlesel ürünlerine yönelik lanetlemeleri yapan kitle kültürü eleştirilerinde atlanan bir şey vardır: Metindeki ideolojiye tepki gösterirken, okuyucu kitlesinin metni nasıl okuduğuna pek dikkat edilmemektedir. Bu ürünler büyük bir popülerlik kazandıkları için bu türden çalışmalara konu olmaktadırlar. Popülerlik ve geniş kitlelerce okunmak, o ürünün yalnızca tek tip bir okunma biçiminin sonucu olacağının delili değildir. Aksine, okuyucuların okumalarının daha aktif, karmaşık ve çelişkili bir bilince sahip olduklarını söylememek için bir neden yoktur. Çünkü farklı okuma biçimleri arasında o ürünün ne olduğunun bilinmesine karşın alınan zevk de vardır. Metinlerden ne anladığımızı ve okuduğumuzu, yaşanan hayat-

lar ve toplumsal ilişkiler açıkça etkilemektedir. Disney kahramanlarının masum ya da suçlu olarak anlamlandırılamayacak kadar karmaşık bulunması da buradan çıkmaktadır. Ya da orta sınıftan bir çocuk için eğlencelik bir ürün olurken, aynı kahramanın kenar mahallelerde muhalif olarak okunmayacağını kim garanti edebilir?

Wertham'ın çizgi romanlar hakkındaki çalışması, modern devletin kontrolü dışına çıkan "ayrıksı" yaklaşımları düzene sokması sonucunu getirmiştir. Dorfman ve Mattelart ise modern devletin arzuladığı, yaygınlaşmasını istediği anlatıları teşhir ederler. Handiyse "temiz diyerek ayıklananın kirini çıkartırlar." Her iki çalışma da, sonuçta, çizgi roman karşıtı olarak tanımlanmış, sayısız inceleme ve araştırmaya öncü olmuştur. Tarihsel olarak birbirlerini izlerler, farklı siyasal duruşlara sahip olmakla birlikte, medya ürünlerinin alımlanmasına dair yaklaşımları aynıdır. Okuyucuyu tektipleştirerek, "etki"yi beyin yıkama "şırınga etmek" türünden pasifleştiren tanımlamaları, haklılık paylarını aşacak düzeyde arazlıdır. Ancak bu, görüşlerinin eskidiğini göstermez, bugünün hakim medya yorumlarına ve endişelerine bakıldığında, kolaylıkla benzerlikler ve koşutluklar tespit edilebilir.

Üretimde Patlama: Yetmişler

Türkiye'de yetmişli yıllar çizgi romanı hakkında üç "kilometre taşı" gösterilebilir. Birincisi *Gırgır*'dır; rakip dergileri ve taklitleriyle çizgi roman konusunda nicel ve niteliksel anlamda bir gelişme getirecektir. Çizgi tarihimizde hiçbir dergi ya da gazetenin ulaşamadığı bir çizer zenginliği yaratacak, bu bereketten sayısız isim ve çalışma çıkacaktır. *Gırgır*, özellikle 1975 sonrasından başlayarak on yılı aşkın bir süre şaşkınlık verici bir enerjiyle öyküler anlatacak, yarım milyonu geçen tirajlara ulaşacaktır. Dergi bu süreçte sol muhalefete yaklaştığı gibi Ortodoks Marksizm'den muhafazakâr Islâm'a varıncaya kadar çeşitlenen eleştirilerle karşılaşacaktır. Yetmişli yılların ikinci önemli olgusu, Ceylan Yayınları'nı izleyerek yayıncılık işine giren Sezen Yalçıner'in Tay Yayınları'dır. Birkaç istisna dışında İtalyan çizgi romanları yayınlayacak olan Tay, özenli sunumuyla çok geçmeden piyasanın büyük çoğunluğuna sahip olacak ticarî bir başarı kazanacaktır. Kadrosunda sürekli bir çevirmen, kaligrafist ve kapak ressamı bulunduran Tay'ın en önemli özelliği belki de meslekî ciddiyetidir. Asla kopya çizgilerle ya da "uydurma" çevirilere yer vermemiştir. Üçüncü gelişme, önceleri gazete ilavesi olarak verilen *Milliyet Çocuk* dergisidir. *Doğan Kardeş* ve *Çocuk Haftası* dergilerinin savunduğu pedagojik biçimi çizgi romanlarla harmanlamayı başarmıştır, *Milliyet Çocuk*. Ayrıca, *Tercüman*, *Hürriyet* ve *Günaydın* gazetelerinin de çocuk dergisi çıkartmalarına neden olacak, kendi tarzında hiçbir derginin ulaşamadığı yüksek tirajlar yakalayacaktır.

Altmışlı yılların serüven çizgi romanlarına kaynaklık eden iki dergi.

Yetmişli yılların sosyo-politik atmosferi çizgi romanları da biçimlendirecektir. Tarihî çizgi romanlar sağ gazetelere kayacak, öncü çizer ve çizgi romanların sayısız yerli taklitleri yapılacaktır. Bant-karikatür tarzı ise *Gırgır*'a eklemlenmiştir. Muhalefet işlevi taşıyacak, tarihî çizgi romanların aksine sola yakın duracaklardır. Bu ayrışmanın etkisiyle de fotoğrafa yakın-reel çizgilerle ve milliyetçi vurgularla anlatılan tarihî çizgi romanları "karikatürize" ederek eleştirmekten kaçınmayacaklardır. Benzer biçimde, örneğin *Tarkan*, sağ-ülkücü çevrelerin sembollerinden biri olarak kullanılabilecektir.

Yetmişli yıllarda öne çıkan iki çizgi romandan daha söz edilebilir. Rahmi Turan'ın yazıp Abdullah Turan'ın çizdiği *Kara Murat* ile Faruk Geç'in "Gerçek Hayat Hikâyeleri" adı altında anlattığı romantik çizgi roman serisi, yayımlandıkları gazetelerin satışını artıracak kadar ilgi görecektir. *Kara Murat* tam bir çizgi roman sayılamaz, yazı ağırlığı vardır; genellikle dört kare resmin altında "tefrika roman" geleneğini izleyen uzun metinler kullanılmaktadır. Ancak gerek cesur "erotizmi" gerekse yazarı Rahmi Turan'ın (Muratoğlu soyadını kullanmaktadır) magazinel gazetecilik konusundaki mahareti nedeniyle olacak *Günaydın-Tan-Sabah* gibi çok satar bulvar gazetelerinin olmazsa olmaz köşelerinden biri

olacaktır, bu tür anlatılar. Öyle ki, Suat Yalaz dahi *Karaoğlan*'ı bu tarz içerisinde anlatmak zorunda kalacaktır. Birçok gazete *Kara Murat* benzeri çizgi romanlar yayımlamaya başlayacaktır. Benzer bir yaygınlaşmayı Faruk Geç'in anlattığı romance türü de sağlayacaktır. Yıllarca İtalyan foto-romanlarını kopyalayarak sürdürdüğü tarzını altmışlı yılların sonunda yerel öyküler anlatmaya başlayarak değiştiren Geç, yakaladığı ilgi nedeniyle birçok gazetede benzer çalışmaların yayımlanmasına neden olacaktır.

Çizgi romanın yetmişli yıllarda geldiği noktadan geçmişe doğru bakıldığında kalitesi ve özgünlüğü bir yana bırakılırsa, yerli çizerlerin yabancı bant ve çizgi romanları gerilettiği-nicelik olarak azalttığı söylenebilir. Aynı yıllar, çizgi romanın sanatsal anlamda rüştünü ispat etmek istediği, meşruiyet aradığı bir dönemin miladı da sayılabilir. Çizgi roman karşıtı görüşlerin azaldığı yoktur elbette ama çeşitli sanat dergilerinde sanat olup olmadığına değinen yazılar görülmektedir.

Tükeniş...

Seksenli yıllar, yetmişlerin bir kopyası gibidir; yeni aktörler yoktur, büyük gazetelerdeki çizgi bant ve romanlar azalmaktadır. Çizgi roman dergileri piyasası, düşen satışlar nedeniyle küçülmektedir. Mizah dergileri dışında yerli çizgi

roman üreticileri bir çırpıda sayılabilecek duruma gelmiştir. Bir önceki on yılda çizgi roman üretmeye başlamış çizerler bu ortamda kendilerine yer bulamaz olmuşlardır. Yeni çıkan ya da atılım yapmak isteyen gazetelerde (*Güneş*, *Günaydın*, *Sabah*, *Tercüman*, *Bulvar* vd.) bir parlama olsa da kısa sürede "geçmektedir." Basın dışı sermayenin girişiyle yaşanan sektörel değişimler büyük promosyon kampanyaları, sendikalı çalışanların tasfiyesi, televizyon yayıncılığına hazırlık gibi nedenler birçok çizeri ya işsiz bırakacak ya da emekli olmaya teşvik edecektir. Gazetelerde parasını alamadığı için yarım bırakılmış işler görülecektir. Her türlü yayının toplam satışlarının düştüğü bir ortamda *Gırgır* ve *Fırt* yüksek tirajlarda seyir etmeye devam etmektedir. Hattâ kendi içinden ayrılan (ve daha solda duran) *Limon* bile önemli bir satış rakamına sahiptir. Ekonomik cazibesinden dolayı *Gırgır*, önce kendisinden ayrılanların çıkardığı *Hıbır* darbesini, dergi olarak "satılmasını" ve ardından *Avni* ve *Fırfır* olarak devam etmeyi yaşayacaktır. Ancak çizgiyle anlatılan her türlü yayının başına gelen tiraj kaybı ve gerileme çok geçmeden onları da yakalayacaktır. Birçok mizah dergisi ya kapanacak ya da bağlı oldukları yayın grubundan ayrılarak bağımsız dergi çıkartmaya girişeceklerdir ki bu da doksanlı yılların hikâyesidir. *Hıbır* ve *Limon*, *HBR Maymun* ve *LeMan* adlı dergilere dönüşecektir. Genellikle özel televizyon yayınlarının başlamasıyla birarada düşünülen yazılı basının gerilemesi çizgi roman yayıncılığını bitirecektir: Ceylan, Alfa ve Tay Yayınları sırayla kapanırlar. Başta *Milliyet Çocuk* olmak üzere seksenli yıllara yüksek tirajlarla giren çocuk dergileri de aynı akıbeti yaşayacaklardır. Mizah dergilerinde görülen çizer zenginliği düşen satışlar nedeniyle bitmiş; birçok çizer geçim derdiyle farklı alanlara geçmek durumunda kalmıştır. Dergiciliğin kârlı bir yatırım olmaktan çıkması, sayısız derginin bizzat üreticileri tarafından oluşturulan sermaye ile çıkartılmasını gerektirmektedir. Bu da birçok derginin en fazla 7-8 sayı içerisinde kapanmasına neden olacaktır. Çoğunluğu mizah dergileri çıkışlı üreticiler tarafından doksanlı yıllarda yayımlanan çizgi roman dergileri (*Rr*, *Zeplin*, *Rh+*, *Joker* vd.) önemli maddi zararlarla yayınlarına son vereceklerdir.

1975-1995 döneminin marka olan hiçbir dergi ya da çizgi romanı artık yaşamıyorlar. *Tarkan*, *Kara Murat*, *Karaoğlan*, *Zagor*, *Atlantis*, *Milliyet Çocuk* gibi çoksatan dergiler kapanmış, *Gırgır* ekolü tükenmiştir. Ekolün yıldız çizerleri çizgi romandan uzaklaşmış, bir kısmı eline fırça dahi almaz olmuştur. Buna rağmen aynı dönemin olumlu bir gelişmesi de gösterilebilir: '65 yılı sonrasında giderek gerileyen bant karikatür, seksenli yılların ikinci yarısından başlayarak *Cumhuriyet* gazetesinde niteliksel bir değişim yaşayacaktır. İsmail Gülgeç, Behiç Ak, Kemal Gökhan Gürses, Necdet Şen, Piyale Madra başta olmak üzere gündelik hayatla doğrudan ya da dolaylı ilgiler kurarak karakter çözümlemelerine girişen yeni bir anlayış oluşacaktır.

Yetmişli yıllarda sağ ideolojiyle özdeşleştirilen reel çizgili çizgi romanların çizerleri, seksenli yıllarda öne çıkan ve İslâmî-muhafazakâr özellikler taşıyan *Türkiye* gazetesi etrafında toplandılar. Büyükçe bir kısmı çocuk dergilerinde yoğun olarak görülen kopyacılığı *Türkiye Çocuk* dergisinde sürdürdüler. Bir farkla; bu kez öyküleri de muhafazakâr yorumlarla yerelleştirmekteydiler. Gazetede ise yönetim tarafından son otuz yılın çok satar gazeteleri model alındığı için tarihî çizgi roman ve tefrikalara geniş yer veriliyordu. Ancak elbette ki, bütün anlatılar erotizmle donatılmış öncüllerinden farklı olarak sunuldu.

Doksanlı yılların ilk yarısı, özel televizyonların çoğaldığı-yazılı basının tiraj kaybına promosyonlarla direndiği bir dönem olarak geçecektir. Aslına bakılırsa, özellikle Avrupa'nın birçok ülkesinde de, televizyon yayın tekelinin kalkmasıyla birlikte benzer gelişmeler yaşanmış, gazete ve dergi yayıncılığı büyük yaralar almıştır. Belirli bir zaman içinde -ki buna alışkanlıkları değiştiren bir tür görsel "şok" sonrası denebilir- yayınların eski trendlerine ya da en azından ona yakın bir satış/ilgi noktasına döndükleri görülmektedir. Türkiye'de birçok yayın kapanma raddesindeki satışlarla sürerken, reklam sektörünün gelişimiyle maliyetleri karşılamayı da öğrenmiştir. Globalleşmenin sonuçlarından biri olarak, özellikle yabancı şirketlerle "evlilikler" yaşanacak, basın dışı sermaye televizyonlardan sonra yazılı basını da birer birer satın almaya başlayacaktır. Bu büyüme arzusu, yeni olan alanlardan sonra kâr, prestij ve güç getirecek mevcut ya da eskiden varolmuş bütün yayıncılık alanlarına yönelmeyi gerektirmektedir. Bunun çizgi roman açısından pratikte karşılığı şudur: Reel ya da değil, çizgi romana yönelik bir talep vardır. Nostaljisi yapıldığı, bir biçimde duygusal anlamda özlem dolu yazılarla anıldığı, koleksiyon değeri olarak yükseldiği de görülmektedir. Çizgi roman dergileri kapandıklarında -reklamsız, habersiz, tanıtımsız- beş bin civarında satış rakamlarına sahip idiler. Vakti zamanında kâr getirmiş bir alanın, eskisi kadar olmasa bile kâr getirmesi ihtimal dahilindedir. Ve her şeyden önce rakip firmadan önce kapatılması gereken ticarî bir alandır. Böylelikle yayıncılık sektörüne kitabevleri zinciri ve yayınevi olarak giren Aydın Doğan-Milliyet grubunun bir yan kuruluşu olan AD yayıncılık -sonraları Egmont ile "evlenecektir"-, çizgi roman sektörünü yeniden canlandıracaktır. Bu süreçte etkili olan isim, kuruluşun yöneticisi olan Yalvaç Ural'dır. Ural, daha sonra transfer olacağı Aksoy yayıncılıkta da çizgi roman dizileri yayımlayacak, canlanmanın en önemli ismi olacaktır. Bütünlüklü olarak bakıldığında *Milliyet* gazetesinin verdiği çizgi roman ilavelerinin ürüne yeniden bir "piyasa değeri" kazandırdığı söylenebilir. AD ve onu izleyerek bir başka holdingin yan kuruluşu olan Aksoy yayıncılığın çizgi roman yayıncılığına girmesi, bir başka gelişmeyi daha belirginleştirir. Çizgi romanlar eskisi kadar "satmasa" dahi (baskı sayıları 1.000-1.500 civarına düşen ve yalnızca kitapçılık işiyle ilgilenen) yayınevleri için oldukça cazip bir ürün olarak görülmeye

İslâmî basının usta çizgicisi Vehip Sinan'ın uzun yıllar çizeceği Topuz çalışması.

başlar. Zaten ulusal gazete-dergi dağıtım ağına dahil olmanın getirdiği maddi külfetler, birçok yayınevini yalnızca kitabevleri ile sınırlı -doğal olarak daha az baskı ve daha az satış demek- olan bir yönelime zorlamıştır. Böylelikle, çizgi romanlar doksanlı yılların ikinci yarısından itibaren ağırlıkla kitapevlerinde satılır hale gelecektir. Birçok yayınevi albüm biçiminde çizgi romanlar yayımlamaya başlayacaktır. Ucuz, üçüncü hamur kağıtlarla çok yüksek baskı adedi ve satışlarla başlayan-genişleyen çizgi roman yayıncılığının geldiği nokta, oldukça kaliteli baskılarla sunulan, tasarım ve sunum olarak oldukça başarılı-buna karşılık az satılan pahalı albümlerdir. Çizgi romanların yaratıcıları, çevirmeni, kaligrafisi konuşulur olmuş, telif haklarından baskı kalitesine varıncaya kadar türlü detaylar tartışılmaya başlamıştır. "Altın Çağ"ında kimin çevirmen olduğu ya da doğru/uygun çeviri yapılıp yapılmadığını bırakın, kimin yazdığı ya da çizdiği dahi konuşul(a)madığı düşünülürse, çizgi roman okuyucusunun azalmasıyla paralel olarak "sınıf atladığı" dahi söylenebilir.

Çizgi Roman Yazı ve İncelemeleri

Yine bu dönemde, çizgi roman hakkında nostalji temelli ya da yarı enformatik derlemeci yazılar kadar, "sanat ve yaratıcılık" sorunsalına odaklı incelemeler görülmeye başlanmıştır. Yirminci yüzyılın bütün popüler sanatlarının eleştiri tarihleri incelendiğinde, sanat olma meselesini irdeleyen, bu türden özürcü-ispat yazıları, zaman içerisinde yerlerini, sanatı-anlatıyı toplumsal tarih ve hayatla ilişkileri içinde (ve alanın kendi iç dinamikleri çerçevesinde) ele alan in-

Oğuz Aral'ın son çeyrek asırda mizah dergilerinin leitmotiflerinden biri olacak Utanmaz Adam çalışmasının ilk halleri.

celemelere bırakmıştır. Elbette ülke ve kültürlere göre farklı tepkilerle yaşanmış bir süreçtir bu. Ancak "sanat ve yaratıcılık"tan ideoloji esaslı bir çerçeveye geçilmesi, anti-politik argümanlarla bezeli, savunmacı bir reflekse/tepkiye neden olmuştur. Sanatın politikaya "bulaştırılması" iddiası kir/hijyen türü metaforlarla dillendirilmekte, oldukça romantik -elbette siyasal romantizmi kastediyorum- çıkışlar yapılmaktadır. Türkiye de benzer yaklaşım ve ayrımlaştırmalardan kendi ölçeğinde geçmekte. Burada ilginç olan, üretimin yok denecek kadar azaldığı bir ortamda yaşanması olabilir. Özellikle nostalji temelli, geçmişe özlem duyan çizgi roman yazıları -ki, nostalji bitmiş olanın özlemidir-, doksanlı yılların sosyo-politik özelliklerine denk düştüğünden de olacak, önemli bir ağırlık taşımaktadır. Çocuklukta okunan çizgi romanların çocuklukta yaşanmış olaylarla birarada ele alınması sıklıkla karşılaşılan bir yazı içeriğidir. Sıcak insan ilişkileri, cemaatçi-paylaşımcı özellikler, geçip giden çocukluk ve çizgi romanlar bu türden yazıların önemli unsurlarıdır. Politik argümanı, bugünle yapılan bir kıyaslamaya dayalı muhafazakârlık sayılabilir. Nostalji temelli bir yaklaşım içerisinde üretim/üretici olmadan da var olabilmesi, alanı marjinalize eden esoterik bir dil içinde yaşanmasına neden olmaktadır. Nostaljik olan, bugüne "kesinlikle" bakmadığı, geçmişi belli parçalarla görebildiği için üretim yapısı ya da üreticiyle ilgili sorunları ancak ve ancak romantizm çerçevesinde (yaratıcıya saygısızlık, sanat olarak değer verilmemesi veya bunları var kılan estetize-heyecanlı dil) ele alırken, sisteme-üretim koşullarına ve toplumsallığın içindeki ideolojinin işleyişine bütünüyle politikanın ve alan dışından insanların sorunuymuşçasına bakmaktadır. Bu türden bir yaklaşımın temel nedenlerinden biri, çizgi romanların araştırmacı tarafından kolaylıkla ulaşılamamasıyla ilgilidir. Kütüphanelerde mevcut olmayan çizgi romanlar hakkında en basitinden detaylara ulaşabilmek dahi (hangi yıllarda yayınlandığı, yayın sü-

reci, yayıncı vd.) oldukça külfetlidir ve büyük oranda maddî imkânlarla sınırlıdır. Uzun yıllar okunup atılan, ucuz ve yoz bulunan -sırf bu sebeple kütüphanelerde önemsenmeyen- çizgi romanlar, bugün koleksiyon değeri her geçen gün artan bir oranla sahaflar ve işbilir satıcıların elinde "nadideleştirilmektedir." Bir başka deyişle, çizgi roman hakkında yazabilmek, büyük oranda koleksiyoncuların tekelindedir -ki koleksiyonculuk sahip olma tutkusuna dayandığı için, verinin yaygınlaşabilmesinde bir engeldir. Ürün ne kadar az veya sınırlı olursa, değeri o denli yükselecektir. Araştırmacılara çalışma imkânı sağlanabilecek bir arşiv ortamı mevcut değildir. Bu nedenlerin de etkisiyle olacak, sanat, sosyoloji, kültürel çalışmalar, iletişim, tarih ve siyaset bilimi alanlarının (popüler kültür dolayımıyla) ilgi alanına girebilecek çizgi roman hakkında yapılan çalışmalar yok denecek kadar azdır. Özellikle çizgi romanın Türkiye'deki gelişimi, yerli üretimlerin toplumsal ile olan ilişkileri, herhangi bir ürünün neden popüler olduğu/ya da olamadığı sorunsalı, henüz işlenmiş değildir. Şunu da kabul etmek gerekir ki, kültürel çalışmalar okulunun etkileriyle çizgi romanın tüm dünyada bir araştırma alanı olarak incelenir olması da -çeyrek yüzyıl öncesinden öteye gidilemeyecek kadar- yakın tarihlidir. Üstelik Türkiye gibi, popüler kültür çalışmalarının gelişmemiş olduğu üniversiter geleneklerde, işlenmemişlik sadece çizgi roman için geçerli değildir. (Kaldı ki çizgi roman incelemelerini gerekli bulmayan entelektüel-akademik hakim bir paradigma halen mevcuttur.)

Bugün...

Doksanlı yılların ikinci yarısında özellikle İtalyan çizgi romanları başta olmak üzere, yeni ve eski diziler yayımlanmaya başlarken, yerli üretimlerde sadece *LeMan* çevresinde bir hareketlilik görülmektedir. Kapanan mizah dergilerinin çalışanları farklı iş alanlarına - reklamcılık, web tasarımı, illüstrasyon vb.- kaymak durumunda kalmıştır. Gazetelerdeki yerli çizgi roman örnekleri, bant karikatür tarzında, kadın-erkek ilişkilerini anlatan, ironik anlatılara dönüşecektir. Türkiye'nin en çok satan dergisi haline gelen *LeMan*, politik anlamda medya karşıtlığına, mizahî olarak da gençlere yataklık edebildiği için başarılı olmuştur. Kendi içinden, *Gırgır-Fırt* örneğini izleyerek, tamamı kısa-komik hikâyelerden oluşan *L-Manyak* adlı bir dergi çıkartır. Bahadır Baruter'in editörlüğünde çıkan dergi, cinsel ilişki, mastürbasyon, iğrençlik, şiddet ve argoyu komik-özellikli bir abartı içerisinde, karnavalesk bir mizahla kullanmaktadır. Son dönemin popülerlik kazanan tüm çizgi romanları bu dergiden çıkacaktır. Bülent Üstün, Oky, Gürcan Yurt, Cengiz Üstün ve Memo bu üretimlerin başarılı çizerleri olacaklardır. *L-Manyak* ekibinin yine Baruter'in editörlüğünde, dergiden ayrılarak *Lombak* adlı bir başka dergi çıkartması da, çizgi ro-

manın daralan üretimlere karşın, halen kârlı olabilecek bir alan olarak varolabildiğini göstermektedir. *LeMan* ekibinin sürdürdüğü *L-Manyak* dergisi ile *Lombak* arasındaki rekabet, uzun yıllardır varolmayan bir üretim zenginliği de getirmiştir.

Öte yandan, bu dergilerin okuyucu yaş ortalamasının geçmişe nazaran düştüğü, 12-16 yaş arasında seyrettiği görülürken, çizgi roman albümlerinin-fumetti okurlarının 20 yaşın üzerine çıkması ilginçtir (Bir ara not: Çocuk dergiciliği ortadan kalkmış gibidir). Bu "düşüş" ve "çıkış"ın nedeni olarak şunlar gösterilebilir: *Lombak*'ın aktüel politikadan uzak duruşu, apolitize olarak tanımlanabilecek özellikleri, entelektüel ilgiye mazhar olamamasına neden olmaktadır - böyle bir amaçlarının olup olmaması ayrı bir konudur. Ancak bu tercih -ya da "ıska"- okur yaş ortalamasını doğal olarak düşürmektedir. Buna karşılık, nostalji hissiyatı ve büyük oranda tekrar yayınıyla -geçen "yüzyıldan" kalma kahramanlarıyla daha çok çocukluğunu kovalayanların tercihi olması, çizgi roman dizilerinin- özellikle fumettilerin, okur yaş ortalamasını 20-30+ arasına yükseltmektedir. Arayışlar yok değildir. Ama bu yaş ortalamaları en azından bugün için sabitlenmiş gözükmektedir. Okuyucu profili üzerine yapılmış herhangi bir piyasa araştırması ya da bilimsel bir inceleme olmamasına karşın, erkek okuyucuların çoğunluğu oluşturduğu anlaşılıyor. Bunu, büyük ölçüde kahraman tercihlerinden-yayımlanan dizilerden de çıkartabilmek mümkün. İstisnai olan ve genel çizgi roman okuyucusunun dışına çıkabilen örneklerin, bu genel yargıyı kimi zaman değiştirdiği söylenebilir. Bazı çizgi romanlar, özellikle, farklı edebiyat türlerinin okuyucusunu çekebilmeyi başarır; *Tenten, Asteriks* ya da *Red Kit* gibi entelektüel ilgi bulan çizgi romanların yanında, konuşulan, üzerine incelemeler yapılan çizgi romanlardan olurlar. Son dönemlerde bu türden tek bir istisnaî örnek oldu: *Julia*...

Türkiye'de çizgi roman, azalan yerli üretimi, düşen satışları ve sınırlı ama her defasında "devamı var" dedirten oldukça tutkulu bir okuyucu kitlesiyle yeni yüzyılda da yol almayı sürdürüyor.

KAYNAKÇA

Akan, Ali Rauf (1949). "Haydut Edebiyatile Mücadele", *Aile*, İlkbahar.

Aksoy, Atilla (1977). "Kültür Emperyalizminin Sevimli Ajanı Walt Disney", *Cumhuriyet*, 20 Nisan.

Asaf, Burhan (1933). "Çocuklarımızın Okudukları", *Hakimiyeti Milliye*, 19 Mart.

Ayla, Adile (1951). "Çocuk Yayınları", *Yeni Adam*, Yaz.

Dorfman, A.- Mattelart, A., (1977). *Emperyalist Kültür Sanayii ve Walt Disney: Vak Vak Amca Nasıl Okunmalı?*, Çev. Atilla Aksoy, İstanbul: Gözlem Yayınları.

Eriş, Resai (1944). "Macera Edebiyatı", *Yeni Adam*, 28 Eylül.

Köksal, Duygu (1997). "İsmayıl Hakkı Baltacıoğlu, İnkilap ve Terbiye: Ulusun 'Çocukluğu'", Toplumsal Tarih, Nisan.

Mattelart Michéle ve Armand (1998). *Iletişim Kuramları Tarihi*. Çev.Merih Zıllıoğlu, İstanbul: İletişim Yayınları.

Naci, Enver (1941). "Gençlik Ne Okuyor?", *Yeni Adam*, 6 Sonteşrin.

Parla, Perihan (1954). "Çocuk Yayını", *Zafer*, 3 Ocak

Rado, Şevket (1990). İbrahim Müteferrika Matbaası ve Türk Matbaacılığı. İstanbul: Yayın Matb. Tic. Ltd.

Sabin, Roger (*1993*). *Adult Comics: An Introduction* Londra: Routledge.

Selçuk, İlhan (1974). "Tarzan'ın İdeolojisi", *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

Serpil (1941). "Çocuk Edebiyatı", *Yeni Adam*, 6 Sonteşrin.

Sevük, İsmail Habib (1947). "Amcabey de mi Öldü?", *Cumhuriyet*, 5 Mart.

Siyavuşgil, Sabri Esat (1944). "Bizde İlk Kahramanlık ve Sevda Romanları", *Ulus Güzel Sanatlar İlavesi*, 1 Ağustos.

Swingewood, Alan (1996). *Kitle Kültürü Efsanesi*. Çev. Aykut Kansu, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Tomlinson, John (1999). *Kültürel Emperyalizm*. Çev., E.Zeybekoğlu, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Tör, Vedat Nedim (1950). "Caz Hayranlığı", *Aile*, Kış.

Turan, Bülent (1959). "Doğan Kardeş Yayınları", *Dünya*, 27 Mart.

Uzuner, Buket (1979a). "Vakvakoloji", *Dünya*, 27 Mart.

(1979b). "Tommiks, Teksas, Kinova", *Dünya*, 28 Mart.

Wertham, Frederic (1949). "Gangster Hikâyeleri Zararlıdır", *Aile*, Kış.

bir

KAĞITTAN CENGAVERLER VE BEYAZ PERDE SERÜVENLERİ

Çizgi Romandan Sinemaya[1]

AHMET GÜRATA

Yıl 1895, sinematografın mucidi Lumière kardeşler halka açık ilk gösterimlerini Paris'teki Grand Café'de düzenlerler. Aynı yıl, çizer Richard Outcault, New York'taki *The World* gazetesinde, çizgi romanın öncüsü sayılan *Hogan's Alley* adlı diziyi başlatır. Dizinin kahramanı *The Yellow Kid* (Sarı Yumurcak) geniş kitleler tarafından sevilir ve benzeri çizgi kahramanlar yaygınlaşır.[2] Hemen hemen aynı tarihlerde doğan bu iki popüler anlatım türü "mekanik yeniden üretim çağı"nın ürünleridir ve izledikleri gelişim çizgisi de paralellik gösterir. Ancak, çizgi roman ve sinema arasındaki ilişkiler bugüne değin kapsamlı bir biçimde ele alınmamıştır.[3] Örneğin, çizgi roman sanatçılarının zaman zaman sinematografik tekniklerden yararlanmasından ya da çizgiden beyazperdeye taşınan kahramanlardan sıklıkla sözedilir; ama bu iki türün anlatım özellikleri arasındaki ilişkilere yeterince değinilmez. İşte bu nedenle, bu yazıda öncelikle çizgi roman ile sinema arasındaki çok yönlü ilişkilere değinecek, ardından bu ilişkilerin dünyadaki ve Türkiye'deki yansımalarını değerlendireceğiz.

---

1 Bu yazının tasarım aşamasında, önerileri ve arşivinden sağladığı materyallerle yardımda bulunan Levent Cantek'e teşekkür ederim.

2 *Hogan's Alley*'i ilk çizgi roman saymak iddialı, bir o kadar da indirgemeci bir varsayımdır; zira, bunun öncesinde çizgi romana öncülük edebilecek pek çok çalışma yer almıştır. Aslında tek bir panel üzerinde düzenlenen *Hogan's Alley*, daha sonra geliştirilen, birden fazla panel arasında doğrusal gelişim çizgisine dayanan karikatürlerden oldukça farklıdır. Ancak bir karakteri ön plana çıkaran ilk çizgi kahraman tipi olarak tanımlayabiliriz *Sarı Yumurcak*'ı.

3 Bu alanda İngilizcede yazılmış belli başlı çalışmalar için bkz. Kunzle,1989, özellikle "Movement Before the Movies" başlıklı 15. bölüm; Riblet, 1999; Collins, 1991 ve Somigli, 1998.

Bir Paralel Kurgu Denemesi

Çizgi roman ve sinema arasındaki ilişkilerin kuşkusuz en çok sözü edilen veçhesi çizgiden sinemaya aktarılan kahramanlardır. Kaynak olarak, popüler olsun ya da olmasın pek çok anlatı türünden yararlanan sinema, çizgi roman uyarlamalarına girişmekte gecikmeyecektir. Bu alandaki ilk örneklerden biri de yukarıda anılan *The Yellow Kid*'dir. Outcault'un kahramanı, Biograph şirketi tarafından, 1900 yılında *Trouble in Hogan's Alley* başlığıyla beyazperdeye taşınır. Ancak çizgi roman ve sinema arasındaki esas buluşma dizi filmler (seriyaller) aracılığıyla gerçekleşir. Özellikle, sinemada sesli döneme geçişle birlikte, 1940'lı yıllarda bir kez daha yaygınlık kazanan dizi filmler arasında pek çok çizgi kahraman yer almaktadır. Ancak bu dizi filmler, her ne kadar geniş kitleler tarafından beğeniyle izlense de, Hollywood şirketlerinin hızlı ve seri biçimde ürettiği 'ucuz' yapımlardır.[4] Hollywood'ün üstün yapımlarla ciddi olarak çizgi romana yeniden yönelmesi ise ancak 1970 ve 1980'lerde *Superman* (Richard Donner, 1978) ve *Batman* (Tim Burton, 1989) gibi filmlerle gerçekleşir. Bunu diğer çizgi roman uyarlamaları ve bu filmlerin devamı olan yapımlar izler.

Bu iki anlatı türü arasındaki ilişkiler elbette bir türden diğerine aktarımlarla sınırlı değil. Aslında her iki tür de benzer popüler kültür kaynaklarından beslenmiştir. Popüler öykü, mizah türleri, espri ve jestler her iki anlatı biçimi tarafından da kullanılmıştır. Biçemsel düzlemde de, benzer bir kaynak paylaşımından sözedilebilir. Görsel sanatlarda yüzyıllar içerisinde oluşan bilgi birikimi her iki türün de anlatı diline katkıda bulunmuştur. Ancak, burada esas üzerinde durmak istediğimiz, bu iki dil arasındaki karşılıklı ilişkiler ve anlatıma ilişkin zaman ve mekân sorunlarının nasıl çözümlendiği konusu. Luca Somigli, iki tür arasındaki temel farklılığı şu şekilde açıklıyor:

"Her iki araç da bir öyküyü, imgelerin arda arda dizilmesi, bu yolla da aralarında kurulan ilişkinin zamansal ve mekânsal ilerleme yanılsaması yaratması aracılığıyla kurguluyor. Çizgi roman anlatısı da, tıpkı sinema gibi, karelerin birbirini izlemesiyle kuruluyor; ancak, filmde hızla ardarda dizilen karelerin gerçek bir hareket izlenimi yaratmasına karşın, çizgi roman hareket ve ilerlemeyi temsil için başka çözümler üretmek zorundadır (1998: 280).

Zaman içinde donmuş bir imgeyi simgeleyen çizgi roman karesi, böylesi bir hareket izlenimi yaratmak için çeşitli tekniklerden yararlanır: Hareketi vurgulayan çizgiler, tıpkı aşırı ışıklı bir fotoğraftakine benzer bir biçimde yinelenen imgeler, konuşma balonlarının farklı bir biçimde düzenlenmesi, ses efektleri vb.

4 1930'larda Büyük Bunalım'ın yıkıcı etkilerini aşmaya çalışan kimi Hollywood şirketleri, pahalı üstün-yapımların yanı sıra, az maliyetli ve düşük riskli bir dizi film üretimine başladılar. B-tipi yapımlar adı verilen bu filmler, stüdyoların faaliyetlerini her koşulda sürdürmelerini, sözleşmeli elemanlarını sürekli çalıştırmalarını, yeni yetenekler ve film türleri geliştirmelerini sağladı. Böylece, B filmler Stüdyo Sistemi'nin önemli bir aracı durumuna geldi (Schatz, 1996: 220-21).

Bu bize belirli bir *ana* tekabül eden, ancak devamlılık içeren bir imge vermektedir. Çizgi romanda, kare artık bir *anı* değil, bir *süre*yi temsil eder; tıpkı sinemadaki gibi" (Daniele Barbieri'den akt. Somigli, 1998: 280-81).

Bu ilişkiyi daha açık anlatabilmek için her iki anlatının da temel birimlerini ayrıştırmakta yarar var. Bu çerçevede, çizgi roman *kare*sinin (*frame*) sinemadaki karşılığı, saniyenin 1/24'ünü oluşturan film karesi değil, *çekim*dir (*shot*). Mizansen, sinemada bu çekimlerin ardarda dizilmesiyle oluşturulurken, çizgi romanda ise farklı karelerin sayfa üzerinde eşanlı birlikteliğiyle kurulur. Bunu göstergebilim terimleriyle açıklamak belki de daha yerinde olur. Roland Barthes'a göre, filmde anlam, bir ayrım (*sequence*) içerisinde bulunan çekimler arasındaki *dizimsel* (*syntagmatic*) ilişkiler aracılığıyla kurulur. Çekimler, bir önceki izleyiciyi ardından gelene hazırlayacak biçimde doğrusal olarak kurgulanır. Burada, her bir birimin değeri kendinden önce ve sonra gelene karşıt olarak belirlenir (Collins, 1991: 173). Çizgi romanda ise sayfa, karelerin soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru sıralanışıyla oluşturulur. Ancak, aynı sayfada kimi zaman farklı boyutta kareler yer alabilir. Bu da, Jim Collins'in belirttiği gibi, kareler arasında kronolojik dizilişin yanında eşanlılığın önemini vurgular: "Bu yolla, bütün bir sayfa anlatı birimine dönüşür ve tek tek imgeler arasındaki uyuşmaz ilişkiler metnin 'anlatı'sının temel özelliği durumuna gelir... [Bu] anlatı, sayfa boyunca dizimsel olarak ilerlerken, aynı zamanda, aynı ya da karşıt sayfalarda bulunan imgeler arasındaki *dizisel* (*paradigmatic*) ilişkileri de okumaya zorlar" (Collins, 1991: 173). Klasik çizgi romanda da yer alan bu *dizisel* ilişkiler grafik roman türüyle ileri bir boyuta taşınmış ve artık sayfalar adeta bir tablo gibi düzenlenir olmuştur.[5]

Ancak her iki anlatı tarzı da zamanla birbirlerinin geliştirdikleri teknikleri 'ödünç almış'tır. Örneğin, çizgi romanlarda, filmlerdekine benzer biçimde, giriş çekimlerine, yakın çekimlere ya da geniş görüntülere (panorama) rastlanır. Zaman zaman farklı kamera açıları kullanıldığı izlenimi yaratılır. Film kurgu tekniklerinden -zincirleme (bir sayfanın son karesinin diğer sayfanın başında yinelenmesi) ve atlama (bir sahneden diğerine ani geçiş)- yararlanılır (Kunzle, 1989). Benzer biçimde, pek çok yönetmen de çizgi romanın anlatım tekniklerinden etkilenmiştir. Örneğin Christopher Frayling'in de vurguladığı gibi, İtalyan yönetmen Sergio Corbucci, çevirdiği 'Spagetti Western'lerde, sık sık çizgi romandan esinlenen kurgu teknikleri kullanmıştır (1981: x). Aralarında Federico Fellini, Orson Welles ve George Lucas'ın da bulunduğu bir dizi yönetmen ise çizgi roman tekniklerinden zaman zaman esinlendiklerini belirtmişlerdir.

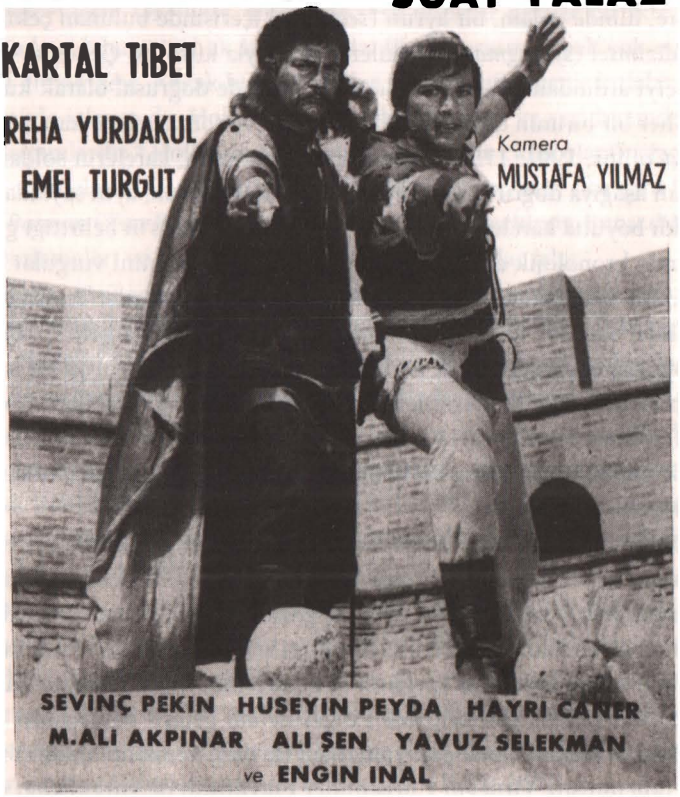
---

5 Dizimsel ve dizisel ilişkileri Roland Barthes yemek ve moda gibi dilsel olmayan basit örneklerle açıklar: "Yemek yiyecek olan, menüdeki olası çorbalar dizisinden seçim yapar, sonra seçtiği çorbayı diğer yiyeceklerle dizimsel olarak birleştirir. Biri şapkalar arasında bir seçim yapar ama seçtiği bu şapkayı gravat ve ceketle dizimsel olarak birleştirir" (Mutlu, 1998: 99).

BAYBORA' NIN OĞLU

KARAOĞLAN

Reji
SUAT YALAZ



OLCAY PRODÜKSİYON

10 Ekim Pazartesi günü
"Istanbul'da 15 sinemada

Çizgiden Sinemaya

Çizgi romandan sinemaya aktarım konusu ise sanıldığından daha karmaşıktır. Zira, çoğunlukla bu aktarım sırasında kullanılan kaynaklar birden fazladır. Örneğin, Mike Hodges'ın 1980 yapımı *Flash Gordon* (Baytekin) filmini ele alalım: Film, Alex Raymond'un aynı adlı çizgi romanından çok, Universal Pictures'ın 1936 yapımı dizi filminden esinler taşımaktadır. Yine aynı biçimde, Şinasi Özonuk'un *Baytekin Fezada Çarpışanlar* (1967) adlı filmi de, hem çizgi romana, hem de söz konusu filme göndermeler içerir. Birden fazla kaynak sorununa dikkat çeken, *Süpermen* filmlerinin senaryo yazarlarından David Newman, yaptıklarının ne bir *uyarlama* (adaptasyon) ne de bir *yeniden çevrim* (remake) olduğunu söyler (akt. Somigli,1998: 284). Gerçekten de, yeniden çevrim bir filmin aynen ya da bazı değişiklerle yeniden kameraya alınmasını vurgularken, uyarlama kavramı da genellikle edebiyat yapıtlarından beyaz perdeye taşınan filmler için kullanılır. Aslında bunların her ikisi de birer 'yeniden okuma' denemesidir. Ancak uyarlamada bir anlatı tekniğinden diğerine geçiş, dolayısıyla anlatı dilinin 'çevrilmesi' söz konusudur. Her iki durumda da aslolan bir 'kaynak metin'in mevcudiyetidir. Bu da çoğunlukla, özgün metne bağlılık sorununu beraberinde getirir. Kimilerine göre, 'sanatsal' yapıtlar için canalıcı önemde olan bu sorun, popüler yapıtlar söz konusu olduğunda genellikle gözardı edilir.

İşte bu noktadan hareket eden Luca Somigli de, çizgi romandan sinemaya aktarımlar için özgün kaynak ya da 'asla sadakat' sorunsallarının çok da önem taşımadığını vurgular. Somigli, Claude Lévi-Strauss'un mit tanımından esinle, *esas* ya da *ilk* versiyon arayışı yerine, bu türden bir yapıtı, bütün versiyonlarının bileşkesi olarak değerlendirmenin yerinde olacağını söyler (1998: 217). Biz de bu nedenlerle, çizgi roman kaynaklı sinema yapıtları için 'aktarım' ya da 'uyarlama' terimlerini kullanmakla birlikte, bunların pek çok kaynak metnin izlerini taşıyan melez ürünler olduğu gerçeğinden hareket ettik. Yazının aşağıda yer alan Türkiye ile ilgili bölümünde bu melez yapıyı daha derinlemesine irdeleyeceğiz.

Çizgi Kahramanlara Giden Yol

Hemen hemen eşanlı olarak doğduklarını belirttiğimiz sinema ve çizgi roman, önce Osmanlı, ardından Türkiye topraklarına kimi gecikmelerle de olsa ayak basarlar. Ancak, burada her iki türün tarihçelerinden çok, kimi kesişme noktalarının bizi ilgilendirdiğini vurgulayalım. Bu anlamda, 1930-50 arasındaki dönemin önemli olduğunu belirtmeliyiz. 1930'lar Amerikan çizgi romanında bir dizi yeni ve güçlü çizgi kahramanın ortaya çıktığı dönemdir. Bu dönemde yayı-

na başlayan *Buck Rogers* (1929, Philip Nowlan ve Dick Calkins), *Tarzan* (1929, Hal Foster), *Dick Tracy* (1931, Chester Gould), *Flash Gordon* (1934, Alex Raymond) ve *Prince Valiant* (1937, Foster) gibi kahramanlar geniş kitlelerce sevilecek ve giderek tüm dünyaya yayılacaktır. Bir yazarın belirttiği gibi, bu çizgi romanlar "geniş kitleler için Büyük Bunalım'ın [1929] yıkıcı etkilerinden aranan kaçış imkânını sunacaktır. Özellikle de, okurları başka dünyalara -uzay, geçmiş zamanlar, egzotik mekânlar vb.- taşıyarak" (Sabin, 1993: 139).

Türkiye'deki okuyucular da bu kahramanlarla tanışmakta gecikmeyecektir. Önce bazı çocuk dergilerinde yer alan kahramanlar, 1950'lerin başında gazetelerin pazar eklerine transfer olacaktır. Yalnız, söz konusu kahramanlarla ilgili olarak Türkiye'de dikkati çeken nokta bunların toplumsal ve kültürel çevreye uyarlanmalarıdır. Örneğin, 1930'larda girdiği Türkçe serüvenlerinde *Birik Birad* adını alan *Brick Bradford*, Antartika'da göçebe Türk kavimlerinin peşine düşer. *Baytekin* adını alan *Flash Gordon* da eylemlerini Türkiye'de sürdürmektedir (Cantek, 1996). Konuşma balonları da bu uyarlamalar için yeterli olmayınca, devreye çizgilerin altında yeralan metinler girmektedir. Bu uzun metinler zamanla Türkiye'de çizgi romana özgü anlatı biçimine dönüşerek yerli ustalar tarafından da kullanılacaktır. Önceleri 'resimle roman' olarak anılan bu tür, 'resimli roman' ya da 'sinema romanı' gibi adlarla da anılacaktır (Cantek, 1996: 22).

Bu dönemdeki bir diğer önemli gelişme de, daha önce değindiğimiz gibi, Amerikan çizgi roman kahramanlarının dizi filmler aracılığıyla beyazperdeye taşınmasıdır. Türkiye'de "32 kısım tekmili birden" gösterime sunulan bu dizi filmler büyük ilgi görür.[6] Bunlardan Türkiye'de de ilgiyle izlenen bazıları şun-

6 Bu dizilerin orijinalleri çoğunlukla 60-70 dakikalık 12 ya da 15 bölümden oluşuyordu. Dizilerin Türkiye'de daha kısa bölümler halinde gösterime sunulduğu anlaşılıyor. Bir çoğu Republic, Columbia ve Universal film şirketleri tarafından üretilen bu dizi filmler için bkz. Barbour, 1970 ve White, 2001.

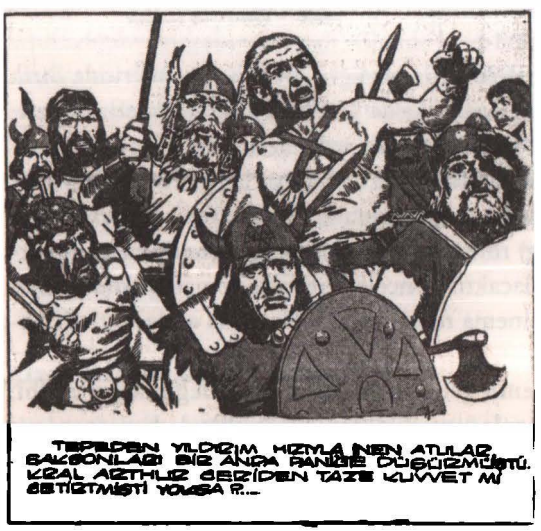
lardır: *Batman* (Yarasa Adam), *Captain America* (Yüzbaşı Amerika), *Flash Gordon* (Baytekin), *Jungle Girl* (Ormanlar Prensesi), *The Lone Ranger* (Maskeli Süvari), *Mandrake the Magician* (Sihirbaz Mandrake), *Superman* (Süpermen), *Tarzan* ve *Zorro*. İstanbul'daki Alkazar Sineması gibi bazı sinemalar yalnızca dizi film göstermeye başlarlar.[7]

Ancak Baytekin, Bayçetin, Birik Birad gibi uyarlamalar bir yana bırakılırsa, özlemle beklenen Türkiye'ye özgü kahramanlar henüz gelmemiştir. O dönemin tanıklarından biri bu beklentiyi şöyle dile getiriyor:

"Kendi aramızda, büyüklerimizin onaylayacağını bilerek bir Türk resimli roman kahramanı olsa filmi yapılsa diye konuşuyorduk. Böyle bir kahramana karşı özlem vardı. Çizgi romanlar Türkçeleştirilirken yerel isimler konuyordu ama bu isimler bizim mahalleye inmiyordu. Kimseye bayım demiyorduk, teyze, yenge, abla vardı ama bayan yoktu. Polisler, arabalar, askerler hiç bizimkilere benzemiyordu." (Ahmed Tuncer'den akt. Cantek, 1996: 76)

O dönemde çizgi romana kaynaklık edebilecek popüler tarihsel romanlar dahi tek bir kahramana dayanmak yerine, olay örgüsüne ağırlık veriyorlardı.

Yerli kahramana giden yolda bir diğer önemli halka da, *Hürriyet* gazetesinde 1955 yılında yayımlanmaya başlayan *Kahraman Prens* (*Prince Valiant*) adlı çizgi kahramandır. Hal Foster'ın usta işi tekniği ve kompozisyon mahareti yerli çizerleri etkiler. Öyle ki, bir süre sonra Kahraman Prens gibi giyinen, hareket eden ve savaşan kahramanlar doğar. Foster'ın iç ve dış mekân tasvirleri, çizdiği silah, flama vb. araçlar taklit edilir. Kısacası çizgi roman kendi tarihsel kurgusunu yaratır. Bu kurguda anakronizme de sıkça rastlanır. Örneğin, gerek *Kahraman Prens*, gerekse *Tarzan* dizilerinde sıkça boy gösteren Vikingler, *Tarkan* sayesinde Hunlarla (daha doğrusu, Fransız Devriminden çok önceleri, M.S. beşinci yüzyılda şaşılası bir ulus bilincine erişmiş olan "Hun Türkleri"yle [!]) karşılaşır.[8]



Aranan kahramanların bulunmasına ve sinemaya transferine geçmeden bu yolda önemli dönemeçler-

7 Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. Evren, 1998: 50-51.

8 Dizinin filmi: *Tarkan Viking Kanı* (M. Aslan, 1971).

den birini daha anmalıyız. Sessiz dönem İtalyan sinemasında oldukça popüler olan tarihsel/epik filmler 1950'li yıllarda yeniden yaygınlık kazanmaya başlamıştır. Hollywood yapımı olan *Quo Vadis?* (Mervyn LeRoy, 1952), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) ve *El Cid* (Anthony Mann, 1961) gibi filmler epik filmler için yeni bir altın çağın başlangıcını müjdeliyordu. Bir çoğu İtalya'da çevrilen ve 'kılıç ve sandalet filmleri' (sword and sandal epic) olarak anılan bu yapımlarla eşzamanlı olarak İtalyan sinemasında da türün yeniden canlandığı gözlenir. Söz konusu Hollywood yapımlarında çalışarak yetişen bir dizi teknik adam, *peplum*[9] adı verilen film türünü İtalya'da ikinci kez canlandırırlar. Özellikle başrolünde Steve Reeves'in yeraldığı Herkül filmleri *Le Fatiche di Ercole* (Pietro Francisci, 1957) ve *Ercole e la Regina di Lidia* (Pietro Francisci, 1959) gibi filmlerle başlayan bu dalga Alan Steel'li Masist'lerle (*Maciste*) sürüp gider. İtalya'da 1965 yılına kadar 20 kadar Herkül ve bir o kadar da Masist filmi çekilir (akt. Lagny, 1992: 173). Türkiye'de de gösterilen bu filmler çizgi roman uyarlaması tarihsel filmlerin bir diğer ilham kaynağını oluşturur.

Yerli Kahraman Sinemayla Tanışıyor

Gerek sinemasal, gerek sinema dışı bütün bu yapıtlar, yerli çizgi romanı ve sinemasal uyarlamaları besleyen ana kaynakları oluşturur. Ayrıca, bunlara söz konusu yerli yapıtların anlatı kaynağını oluşturan *Battalname* gibi geleneksel mitosları da eklememiz gerekir. Yerli kahraman için milat sayabileceğimiz çizgi roman ise, *Cengizhan'ın Hazineleri*'dir (y: A.Z. Kozanoğlu, ç: Suat Yalaz, 1959). Ancak dizinin kahramanı Kaan bir tür anti-kahramandır. Bunu, dizinin çizeri Suat Yalaz'ın yarattığı *Karaoğlan* izler. Osmanlı İmparatorluğu'nun şaşalı dönemlerinde değil de, onüçüncü yüzyılda Orta Asya'daki iktidar mücadeleleri sırasında geçen *Karaoğlan*, inanılmaz bir ilgi uyandırır. Bunu *Malkoçoğlu*, *Tarkan* ve *Kara Murat* gibi çizgi kahramanlar izler.[10]

Bu kahramanların beyazperdeye taşınması da uzun sürmez. Kaan rolünde Orhan Günşıray'ın yeraldığı *Cengiz Han'ın Hazineleri* (Atıf Yılmaz 1962) bu alandaki ilk çabadır. 1965 yılında ise çizer Suat Yalaz kendi kahramanı *Karaoğlan*'ı bizzat sinemaya uyarlayacaktır. Yalaz'a göre, aslında "her çizgi romancı sinemacı olup film çevirmek ister" (Eroğlu, 1990: 322). Ancak Yalaz bu hevesi gerçekleştirebilen ender çizerlerdendir ve üstelik, bu filmin gördüğü ilgi üzerine dört yıl içinde altı Karaoğlan filmi daha çeker. Bu filmler çizgi roman ile sinema ara-

9 Eski Yunanca peplos'tan gelen Latince peplum sözcüğü kadın giysisi anlamına gelir ve omuzdan sarkıtılan geniş bir dikdörtgen kumaş parçasından oluşur.

10 Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. Cantek, 1996 ve Demirhan, 1999.

sındaki ilişkilerin incelenmesi açısından son derece önemlidir. Gerçekten de Yalaz çizgi romana özgü bir dizi tekniği sinemada kullanırken, sinemada edindiği deneyimi de çizgi romana taşımıştır:

> "Çizgi romanların kuralları neyse ona göre sinema yapıyorum. Ama sinemanın bana kazandırdığı birtakım avantajları kullanarak yapıyorum. Yakın plan meselesi, kızın görülmesi, o sırada bir pusu kurulmuşsa etkiyi arttırmak için pusuya dair ufak bir ipucunun verilmesi. Sinemanın bana kazandırdığı avantajları çizgi romanla birleştirerek başardığımı zannediyorum." (Eroğlu, 1999: 322)

Yalaz zaman zaman çevirdiği filmlerin fotoromanlarından yola çıkarak yeni çizgi romanlar da yaratır. Burada çizgilerin altında yeralan uzun metinlerle çizgi roman adeta bir romana dönüştürülür. Buna örnek olarak dizinin *Ötüken'in Üç Atlısı* (1986) adlı bölümünü verebiliriz.

Yerli kahramanların gördüğü ilgi film yapımcılarını da harekete geçirir. Diğer çizgi kahramanlar da birbirini izleyen dizilerle beyazperdeye taşınır ve kostüme filmler büyük bir popülerlik kazanır. Örneğin, 1974 yılında çevrilen 189 filmden 14'ü (% 7'si) bu türe ait filmlerdir (Güzel ve Çelikcan, 1996). Ancak, yerli kahramanlar da yetinmeyen yapımcılar yabancı kaynaklara yönelirler. Cevat Okçugil'in 1966 yapımı *Örümcek Adam*'ını *Baytekin* ve *Kızılmaske* gibi kahramanların filmleri izler. Yapımcılar *Criminal* adlı İtalyan çizgi romanından esinler taşıyan *Killing* fotoromanının popülerliğinden de yararlanmak isterler. Yalnızca 1967'de, 10 *Killing* filmi çevrilir.

Anlatı Şeması

Bu filmlerin kendine özgü dillerini incelemek için öncellikle teknik altyapılarına bakmak yerinde olur. Tıpkı Hollywood'un B-türü yapımları ya da Hindistan, Hong Kong ve İtalya örneği ticarî sinemalar gibi, bu filmler de bir tür seri üretim hattında -konfeksiyon tarzında- gerçekleştirilmektedir. Bu sistemde, bir filmin yapımı, sınırlı bir bütçeyle oldukça kısa bir sürede gerçekleştirilir. Aynı tarihsel mekânlar, aynı kamera açıları, kurgu teknikleri, müzikler ve dövüş koreografileri farklı filmlerde defalarca kullanılır.[11] Kimi zamansa, yabancı filmlerden alınan sahneler filmin orijinal görüntülerine eklenir.[12] Ayrıca, bu türde çizgi romanın grafik anlatım tekniklerinden de sık sık yararlanılır.

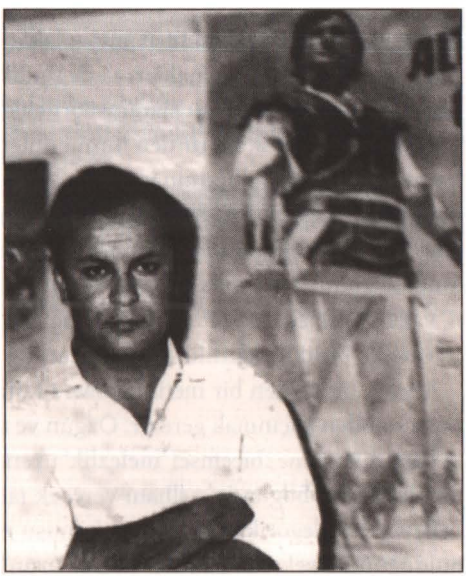
Türün bir diğer özelliği de, söz konusu ticarî sinemalar arasında işbirliğine olanak sağlamasıdır. İtalya, İran, Mısır ve Lübnan gibi ülkelerle ortak olarak

11 Örneğin Lalo Schifrin'in *Enter the Dragon* (Robert Clouse, 1973) filmi için bestelediği müzikler pek çok kostüme ve macera filminde kullanılır.

12 *Kara Murat Denizler Hakimi* (1976) filminde yapımcıların kiraladıkları ve *Onedin Line* (Kaptan Onedin) adlı dizide kullanılan gemi savaş sahneleri için yeterli olmayınca, *Spanish Main* (Frank Borzage, 1945) adlı filmden alınan görüntülere başvrulur (Scognamillo ve Demirhan, 2000: 289).

gerçekleştirilen bu yapımlarda bazı uluslararası yıldızlar da yer almaktadır.[13] Çekim sürecini hızlandırmak amacıyla sonradan seslendirilen bu filmler, daha sonra çeşitli ülkelerde sinema ve video piyasasında dağıtıma sunulmaktadır. Bu amaçla, filmin yapımcı ve oyuncularına da kimi takma adlar verilmektedir. Örneğin, 50'nin üzerinde tarihsel/kostüme filmde rol olan Cüneyt Arkın, Avrupa'da George Arkin, İran'da ise Fahrettin adıyla sunulmakta ve tanınmaktadır (Arkın, 2000).

Bu filmlerin öyküleri de yola çıkış, eylem ve dönüş üzerine kurulu temel bir yapıya oturtulmuştur. Bu yapıda kimi temalar sık sık yinelenmektedir. Umberto Eco'nun belirttiği gibi, çizgi roman gibi popüler anlatıların temel özelliği, bir dizi olayın önceden belirlenmiş bir şemaya uygun alarak sürekli yinelenmesidir. Öyle ki, her bir olay, bir önceki olayın nasıl sonuçlandığına bağlı olmaksızın, adeta yeni bir başlangıç durumu olarak sunulur. Bu da dizinin kendini sürekli yenileyerek ilerlemesini sağlar. Yapısal açıdan bakıldığında, bu sürekli yineleme, 'aşırı derecede lüzumsuz' olarak tanımlayacağımız bir mesaja dayanır: "bizi olabildiğince az bilgilendiren, ve tersine, içerdiği lüzumsuz ögeler sayesinde, dizinin ilk macerasını okurken sessiz ve sakin bir biçimde algıladığımız anlamı sürekli olarak kafamıza çivileyen bir mesajdır bu... Öyleyse, sürekli yinelen bu şema lüzumsuzluk üzerine kurulur" (Eco, 1972: 21). İşte fuzulî öğelerle dolu olan bu şema gerek çizgi romanın, gerekse sinema uyarlamalarının temelini oluşturur. Bu nedenle, bir önceki maceradaki aşklarını unutan kahraman, yeniden yalnız başına yeni bir maceraya girişir. Tıpkı bir önceki maceradaki gibi, 'düşman' hattına sızabilmek için farklı bir kılığa bürünüp, etnik ya da dinsel anlamda 'öteki' konumundaki prensesin sevgisini kazanır. Sonuç ise hiç değişmez: Sevgilinin yatağından düşmanın kalbine giden yol başarıyla



Altmışlı yıllarda Suat Yalaz.

13 Türk-İtalyan ortak yapımları: *Kara Murat Şeyh Gaffar'a Karşı* (Natuk Baytan, 1976); *Denizler Hakimi* (Natuk Baytan, 1977); Türk-İran: *Malkoçoğlu: Cem Sultan* (Remzi Jöntürk, 1969); *Malkoçoğlu: Ölüm Fedaileri* (Remzi Jöntürk, 1971); Türk-Lübnan-Mısır: *Karaoğlan: Samara Şeyhin Kızı* (1969) (Suat Yalaz). Söz konusu uluslararası oyunculardan bazıları, İtalyan Daniella Giardona ve Pierre Fabiani; İranlı Pouri Banai, Cihangir Gaffari, Humayun Tebrizyan, Gülnaz, Hümeyra, Leyla Selimi, Kamil Kasravi; ve Lübnanlı İmad Hamdi, Seyyit Moughrabi, Amira'dır.

fethedilir. Macerası boyunca çoğunlukla yalnız ilerleyen kahraman, bu aşamada, iktidar mücadelesindeki farklı grupları ya da tutsaklıktan kurtulan yandaşlarını da yanına alır. Güçlü karşıtıyla gerçekleştireceği final dövüşü ise filmin dramatik gerilim noktasında bir doruk oluşturur. Dizinin kendini sürdürebilmesi için, anlatının Vladimir Propp'un sınıflandırdığı masallardaki gibi 'evlilik'le değil, bunun karşıtı olan 'evlenmeme'yle sonuçlanması gerekmektedir. Ancak, kimi zaman bu durumun istisnaları da olabilmektedir.

Dikkati çeken bir diğer nokta da, söz konusu kahramanların dinsel değil, etnik kökenleriyle tanımlanmasıdır. Buna karşılık, düşman ise çoğunlukla dinsel kimliğiyle tanımlanır. Kabaca Hıristiyan olarak temsil edilen bu grup, üzerinde haç işareti taşır, ya da sürekli olarak haç çıkarır. Türklerin İslâmiyet öncesi kökenlerine ağırlık veren Kemalist tarih yazımının etkilerini taşıyan bu temsil biçimi kimi klişelerin vurgulanması için de kolaylık sağlar. Örneğin, karşıtların din değiştirmesi -Hıristiyanlıktan Müslümanlığa geçiş- anlatı içerisinde çoğu zaman simgesel bir öneme sahiptir.

Metinlerarası Okuma

Bu yazıda iki farklı anlatı türü arasındaki çok yönlü ilişkilerin yanı sıra, söz konusu türlerin çeşitli kaynaklarına değindik. Amacımız, yerli çizgi roman ve sinema uyarlamalarının, uluslararası örneklerin basit birer takliti olduğunu savlamak değil. Yalnızca, bu türden bir metinlerarası okuma denemesinin anlatı türlerinin yapısal özelliklerinin yanı sıra, 'ulusal özgünlük' sorunsalına da farklı bir boyut getireceğini düşünüyoruz. Tarihsel çizgi romanlarda ve bunlardan uyarlanan kostüme filmlerde kurulmaya çalışılan ulusal kimlik perspektifinin ardındaki güdüler bu yolla daha aşikâr duruma gelmektedir. Bu kimlik perspektifi, yazıda Ahmed Tuncer'in vurguladığı gibi uluslararası örneklere bir öykünme içermekle birlikte, ağırlıklı olarak ticarî bir temele dayanmaktadır.

Ancak, bu türden bir metinlerarası okumanın özgün kaynak saplantısına dönüşmesinden kaçınmak gerekir. Özgün ve taklit, ya da yerli ve yabancı arasındaki karşıtlık yerine, biçemsel 'melezlik' üzerinde durulması yerinde olur. Geçmişteki başarıları bugün için ilham verecek tarzda bir eğlenceye dönüştürmeyi hedefleyen bu alegorik anlatım, söz konusu metinsel referanslarıyla birlikte düşünüldüğünde, pek çok popüler kültür ürünü gibi aslında ulusötesidir (transnational). Kostüme filmlerin kimi örneklerinin yurtdışında ilgiyle izlenebilmesinin nedenlerinden biri de, kimilerinin savladığı gibi 'Türk Sineması'nın değerinin anlaşılmasından çok, bu nedene bağlanabilir. Bize yeni açılımlar sağlayabilecek olan bu melez yapının çözümü, aslında ulus ve ulusallık kavramlarının ve bunların popüler anlatı türleriyle olan ilişkilerini sorgulamaya iter bizi.

KAYNAKÇA

Arkın, Cüneyt (2001). *Adını Unutan Adam*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Barbour, Alan G. (1970). *Days of Thrill and Adventure*. Londra: Collier Books.

Cantek, Levent (1996). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Collins, Jim (1991). "Batman: The Movie, Narrative: The Hyperconscious," *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media* içinde, Roberta Pearson and William Uricchio (eds.) New York: Routledge, s. 164-181.

Demirhan, Metin (1999). "Çizgi romanla Gelenler", Scognamillo ve Demirhan içinde, s. 213-92.

Eco, Umberto (1972). "The Myth of Superman." *Diacritics*, 14-22.

Eroğlu, Arslan (1999). "Suat Yalaz ile Karaoğlan Üzerine", Scognamillo ve Demirhan içinde, s.313-325.

Evren, Burçak (1998). *Eski İstanbul Sinemaları: Düş Şatoları*. İstanbul: Milliyet Yayınları.

Frayling, Christopher (1981). Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone. London: Routledge&Kegan Paul.

Güzel, Cem ve Peyami Çelikcan (1996). "Sinematografik Türler Açısından Türk Sineması", *İletişim* 3, s. 225-37.

Kunzle, David (1989). *History of Comic Strip: The Nineteenth Century*. Berkeley, Calif.: University of California Press.

Lagny, Michéle (1992). "Popular Taste: The peplum" Richard Dyer and Ginette Vincendeau (eds.) *Popular European Cinema* içinde London and New York: Routledge, s. 163-180.

Mutlu, Erol (1998). *İletişim Sözlüğü*. 3. Baskı Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları/Ark.

Riblet, Doug (1999). "Early Cinema and Newspaper Cartoons and Comic Strips, 1894-1905", in Claire Dupré la Tour, André Gaudreault and Roberta Pearson (eds.) *Cinema at the Turn of the Century*. Québec: Éditions Nuta bene, s. 173-185.

Sabin, Roger (1993). *Adult Comics: An Introduction* Londra: Routledge.

Schatz, Thomas (1996). "The Studio Years", Geoffrey Nowell-Smith (ed.) *The Oxford History of World Cinema* içinde. Oxford: Oxford University Press, s. 220-34.

Scognamillo, Giovanni ve Metin Demirhan (1999). *Fantastik Türk Sineması*. İstanbul: Kabalcı.

Somigli, Luca (1998). "The Superhero with a Thousand Faces: Visual Narratives on Film and Paper", Andrew Horton and Stuart Y. McDougal (eds.), *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes* içinde (Berkeley: University of California Press), s. 279-294;

White, David (2001). "Amerikan Film Seriyalinin Maceraları", çev. Kaya Özkaracalar, *Geceyarısı Sineması*, no. 9 Kış, s. 8-17.

Tarihî Çizgi Romanların Yeşilçam Serüveni: Kostüme Avantür Filmler

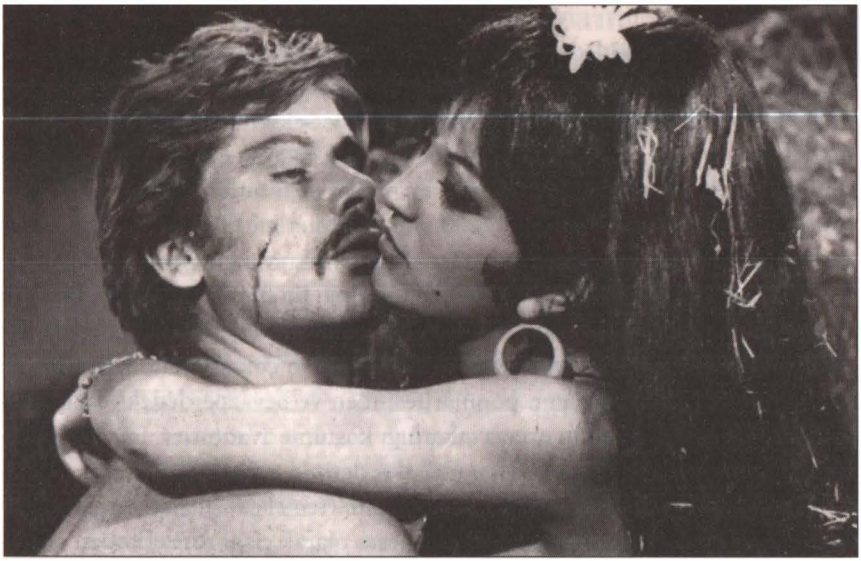
RUKİYE KARADOĞAN

Kostüme avantür filmler, birçok kişi için pek çok tuhaflığın bir arada "doğal" olarak bulunabileceği bir grup filmi ifade eder. Bir orduyu tek başına dağıtabilen, metrelerce yükseklikteki kalelere, surlara bir sıçrayışta ulaşabilen, aynı anda ve tek vuruşta onlarca düşmanı kılıçtan geçirebilen, beş ayrı yöndeki hedefi aynı anda fırlattığı beş okla vurabilen, cümle alem kadınlarını kendisine hayran eden, bileği ve yüreği güçlü kahramanları konu edinen bu filmler, esas olarak destanlardan ve tarihî olaylardan alınmış konularıyla tarihî romanlar ve tarihî tefrikaların esinlediği çizgi romanların sinemaya taşınmasıyla ortaya çıkmıştır. Farklı sinema yazarları tarafından farklı adlarla (tarihî film, kostümlü tarihî film, tarihî avantür film gibi) sınıflandırılsalar da Yeşilçam sinemasının kendi içinden çıkardığı bir adlandırmayla "kostüme avantür" başlığı altında toplanan bu filmler, 3-5 erkek star dışında genellikle bazı ikinci, üçüncü sınıf oyuncuların ve figüranların sürüklediği filmler olmuştur. Türk sinemasında yok sayılan ya da en iyi ihtimalle önemsenmeyen, değersiz bulunan bu filmler, bir zamanlar farklı heyecanlarla izlenmiş olsalar da bu gün artık, en azından hafif bir tebessümle hatırlanmaktadır. Birçok kişinin komik ya da tuhaf bir sahnesini, bir diyaloğunu bildiği, abartılar ve uydurmalarla zenginleştirilerek anlatılan "aksaklıkları" ile ünlü kostüme avantürler Yeşilçam sinemasının özgün film türleri arasında yer almaktadır. Öncüleri arasında, 1952 yapımı *Kızıltuğ* (Aydın Arakon) ve 1953 yapımı *Battal Gazi Geliyor* (Sami Ayanoğlu) gibi filmleri sayabileceğimiz bu filmlerin ilk örneğini, 1962'de Suat Yalaz'ın Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun aynı adlı çalışmasından senaryolaştırdığı ve Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Cengiz Han'ın Hazineleri* oluşturmaktadır. Bu filmden üç yıl sonra Suat Yalaz'ın yapımcı, yönetmen ve senaryo yazarı olarak gerçekleştirdiği *Karaoğlan-Altay'dan*

Gelen Yiğit filmi hem Yeşilçam'a özgü bir film türünü hem de çizgi roman kahramanlarının beyazperdedeki saltanatını başlatmıştır. Karaoğlan serisiyle başlayan bu serüven, Malkoçoğlu, Tarkan, Kara Murat, Kara Orkun, Tolga ve Kurdoğlu gibi daha birçok tarihî kahramanla birlikte seksenli yılların başlarına kadar devam etmiştir. Seksenlerde hem sinemanın değişen çehresi hem de ülkenin değişen koşullarıyla birlikte Yeşilçam'ın yok olan türleri arasına giren kostüme avantür filmler, son olarak 2000 yılında gösterime giren ve bir "tür parodisi" olarak sunulan *Kahpe Bizans* (Gani Müjde) filmiyle gündeme gelmiştir.

Kostüme avantür filmlerin ana kaynağını, tıpkı bu filmler gibi uzun bir süre değersiz bulunan ve ucuz eğlence sayılarak görmezden gelinen çizgi romanlar oluşturmaktadır. Tarihî Türk çizgi romanlarının, o çok sevilen, beğenilen ve taklit edilen kahramanlarının popülaritesinden ve beyazperdedeki cazibesinden faydalanma arzusunun ortaya çıkardığı kostüme avantürler, tamamen çizgi romanlardan uyarlanmasa da; ana karakterlerinin temel özelliklerini, sıklıkla yinelenen belli başlı öykülerini ve temalarını (temel çatışmaları ve gerilimleri), hemen hemen bütün görsel öğelerini esas olarak çizgi romanlardan almıştır. Türün en bilinen, en sevilen kahramanları da çizgi roman kökenli olanlardır. Diğer örnekler ise zaten bu kahramanların birer taklididir. Tarihî çizgi romanların gözüpek, neşeli kahramanı Karaoğlan; ciddi ve mesafeli kahramanı

Türkiye'de yarattığı etkiler itibarıyla, tarihî çizgi roman dalgasını başlatan Cengiz Han'ın Hazineleri çalışması, sinemaya aktarılan ilk örnek olma özelliğini de taşıyordu.



"Akbulut, Malkoçoğlu ve Karaoğlan'a Karşı" filminde Tamer Yiğit ve Devlet Devrim (1967).

Tarkan; çizgi roman kahramanı olarak farklı niteliklere sahip olmakla birlikte beyazperdede Cüneyt Arkın tarafından canlandırılmaktan kaynaklanan benzerlikleri ile Malkoçoğlu ve Kara Murat kostüme avantür filmlerin çizgi roman kökenli "simge" isimleridir. Öyle ki bu filmler kimi zaman bu kahramanların isimleriyle bile sınıflandırılmaktadır. Gerek çizgi roman kökenli diğer kahramanlar, gerekse de kostüme avantürlerin özgün kahramanları bu simgeleşmiş isimlerin edimlerini ve özelliklerini taklit ederek bir kahraman tipi ve klişesi yaratmıştır.

Bu filmlerin genel çekimlere ve kamera hareketlerine (özellikle kaydırmalara) çok yer vermeyen görüntüleme tarzı, kesmelere dayalı kurgu anlayışı ve çerçeve düzenlemeleri çizgi romanlardan beslenen sinematografik özelliklerdir. Filmlerde yakın çekimlere başvurulması yetersiz mekânları ve dekorları daha işlevsel kullanmayı olanaklı kılarken, filmlerin ritmi de buna paralel olarak daha çok (özellikle mücadele sahnelerinde) kısa kesmeler aracılığıyla sağlanmıştır. Yine bu filmlerdeki olay örgülerinin benzer şekilde gelişmesi ve belli sayıdaki karakterin her zaman benzer işlevleri yinelemesi, türün kaynaklarının ve bu filmlerin geleneksel anlatı yapısına dayanan anlatımıyla ilişkilidir. Tarihî Türk çizgi romanlarının ve kostüme avantür filmlerin anlatı yapıları, hem çizgi romanların hem de bu filmlerin kaynakları arasında bulunan, geleneksel destanlar ve tarihî tefrika romanların klasik anlatı yapılarıyla aynılık taşır. Ayrıca film öykülerinin, mekânların, dekorların, kostümlerin, aksesuarların ve film kahra-

manlarının görsel özelliklerinin sinemada yeniden üretilmesinde çizgi romanların görsel dünyasından yararlanılmıştır. Kostüme avantür filmlerin ikonografisi (görsel malzemesi) çizgi romanlardan alınmıştır. Hemen hemen bütün filmlerde kullanılan sayılı mekânın (han, zindanlar, saray avluları vs.) ve yine bütün filmlerde karşılaşılabilecek aksesuarların (kurt başlı kılıçlar, çeşitli bayrak ve flamalar, kimi özel silahlar, mekân düzenlenmesinde kullanılan malzemeler vs.) yaratılmasında temel kaynak çizgi romanlardır. Özellikle Suat Yalaz'ın çizgi roman yazarı ve çizeri olmasının etkilerini filmlerinde fazlasıyla görmek mümkündür. Daha sonraları kostüme avantür filmlerin klişeleri arasına girecek ve bu filmlerin karakteristik özelliği olacak olan görsel dünyanın yaratılmasında ilk özenli çabalar Suat Yalaz tarafından gösterilmiştir. Yalaz, aksesuarların, kostümlerin özel olarak tasarlanmasında, mekân seçiminde ve yaratımında çizerliğinin de yardımıyla oldukça ayrıntılı araştırmalar ve çalışmalar yapmıştır. Ancak Yalaz'ı izleyen sonraki örneklerde, "kısa sürede ve ucuza" film yapma zorunluluğunun sonucu olduğu söylenen özensizlikler ortaya çıkmış ve bu durum türün bir başka özelliğine yol açmıştır: Görüntülemede ve öykülerin mantığında rastlanan aksaklıklar.

Her ne kadar abartılar içerse de, etrafında söylenceler yaratılan bu aksaklıklar kostüme avantür filmlerin kendine özgü dünyasının önemli bir parçasıdır. Öykülerin içerdiği saçmalığa varan aksaklıklar zamanla türü karakterize eden önemli bir özelliğe dönüşmüştür. Öyle ki türü bu aksaklıklar olmadan düşünmek neredeyse imkânsız bir hale gelmiştir. Örneğin Cengiz Han döneminde geçen bir filmde bir atın boynunda görülen 2750 sayısı ya da bir önceki sahnede ölen figüranın sonraki sahnelerde çeşitli kereler ortaya çıkıp yeniden öldürülmesi, bileği geçmeyen bir su birikintisinin bataklık olarak görüntülenmeye çalışılması ve kahramanın bu bataklıktan kurtulmak için debelenmesi, normalde saldırması gereken ve bir kurt köpeği olduğu halde bize kurt olduğu söylenen hayvanın çerçeve içinde kavga edenlerin üstüne çerçeve dışından açıkça fırlatılması, aynı renk ve modeldeki kostümlerin farklı uluslardan insanların üstünde görülmesi, oklar arkadan fırlatıldığı halde askerlerin göğüslerinden vurularak ölmesi, uzaklardan görünen araba yolları, başka filmlerden alınmış görüntülerin aralara serpiştirilmesi ve komik ya da trajik olabilen inanılmaz diyaloglar gibi hoşluklar bir filmi kostüme avantür yapan olmazsa olmaz özellikler haline gelmiştir.

Tarihî çizgi romanlar gibi kostüme avantür filmler de kurmaca bir tarihe ve milliyetçi bir söyleme dayanan filmlerdir. Bu filmlerdeki tarih, hem film kahramanlarının olağanüstü maceralar yaşamalarına olanak tanıyan fantastik atmosferin yaratılmasını sağlamakta hem de Türk milliyetçiliğinin, köklerini tarihte bulan ve tarihle desteklenen çeşitli tezlerinin sinemada yeniden üretilmesine aracılık etmektedir. Bu filmlerin yoğun olarak çekilip, ilgi gördüğü altmışlı ve yetmiş-

li yılların siyasal-toplumsal ortamı da düşünüldüğünde filmlerin aynı zamanda gerçek yaşamdaki siyasal çatışmalar ve günlük yaşamın gerilimleri içindeki kutuplaşmaları da farklı görünümler altında sinemaya taşıdığı söylenebilir. Günün siyasi söylemi ve ortamı hatırlanacak olursa, o gün ki "gerçek" yaşamda da, tıpkı *Tarkan-Altın Madalyon* ve benzeri diğer film örneklerinde olduğu gibi dış güçler tarafından hile ya da zor yoluyla beyni yıkanmış, düşmanın maşası olmuş kişilerin kullanılarak kardeşin kardeşe kırdırıldığının dile getirildiği, *Malkoçoğlu-Cem Sultan* filmi ya da benzerlerindeki gibi gaflete düşmüş, işbirlikçi ve yeteneksiz yöneticiler yüzünden ülkenin elden gitme tehlikesiyle karşı karşıya kaldığının bir fantazya içinde bile vurgulandığı görülecektir. Sonuçta bu filmlerde de, gerçek hayatta ülkenin birliği ve bütünlüğü için tehlike olduğu varsayılan tüm öğeler vurgulanarak yinelenmekte ve bu tehlikelere karşılık yapılması gerekenler de yine gerçek hayattakine benzer bir arzuyla formüle edilmektedir.

Tarihî çizgi romanların kahramanları gibi kostüme avantür filmlerin kahramanları da üstün ve yenilmez bir Türklüğün simgesi olarak iç ve dış düşmanlarına karşı mücadele verirken bir tek düşünceden feyz almaktadır: "Bütün dünyaya diz çökertecek yüce güç, bu ulusun damarlarında 'doğal' olarak dolaşmaktadır. Kaçınılmaz olan, Türk ulusunun yüceliği ve yenilmezliğidir." Gerek Natuk Baytan, Mehmet Aslan gibi "milliyetçi/muhafazakâr" yönetmenlerin, gerekse Atıf Yılmaz, Tunç Başaran ya da Süreyya Duru gibi "solcu" yönetmenlerin çektiği kostüme avantür filmlerde, bu çerçevedeki genel söylem hemen hiç değişmemektedir. Örneğin, Tarkan serisi içinde milliyetçi göstergelerin en yoğun rastlandığı örnek, Tunç Başaran'ın *Tarkan* (1969) filmi olurken, Atıf Yılmaz'ın yönettiği kostüme avantür filmler (bu filmlerin senaryoları Ayşe Şasa tarafından yazılmıştır) İslâmî vurgusu güçlü bir Türkçülük düşüncesini sinemaya taşımıştır. Böylelikle de kostüme avantür filmlerin çizgi roman kökenli simge kahramanları Türk milliyetçiliğinin çeşitli görünümlerinin ete kemiğe bürünmüş halleri olarak sinemada hayat bulmuştur. Bu kahramanlar içinde en çarpıcı örnek Karaoğlan'dır. Yaratıcısının siyasi kimliğiyle de ilişkili olarak (Suat Yalaz CHP'li olduğunu her fırsatta dile getirmiştir) Karaoğlan ideal bir "cumhuriyet genci" olarak çizilmiştir aslında. Pratik zekâlı, dinamik, rasyonel, cesur ve mücadeleci bir Türk gencidir Karaoğlan. Gerekirse ulusun ve ülkenin çıkarları için hükümdara/hana bile karşı çıkabilen bu kahraman, Atatürk'ün "Gençliğe Hitabe"de vurguladığı gibi gaflet ve delalet içindeki yöneticilere karşı her zaman tetiktedir. Diğer kahramanlar ise bütün olağanüstülüklerini ve yenilmezliklerini Türklükten ve Müslümanlıktan almaktadırlar. Karaoğlan'ın daha belirgin ve "yaşayan" karakterine karşılık, Tarkan, Malkoçoğlu ya da Kara Murat olağanüstü güçleri ve cazibeleri dışında kendilerini ele vermeyen, kapalı birer kutu gibidirler. Varlıklarının tek belirtisi erkeklikleri ve Türklükleridir. Bir ulusun bütün "olumlu ve yüce" özelliklerini bün-

yelerinde toplayan bu kahramanlar adeta birer "Türklük konsantresi" gibidirler. Bu nedenle de yaşadıkları maceralarda asla yenilmezler ve küçük düşmezler. Daha çok "kadınsı" özelliklerle (eril söylemde, korkaklık, kahpelik, oyunbazlık, hile vb. özellikler kadınlara maledildiğinden) donanmış olarak temsil edilen düşmanlar da sırf bu nedenle böylesine "Türk ve erkek" olan kostüme avantür kahramanlar karşısında her zaman yenilmeye mahkum görünürler. Bu filmlerdeki milliyetçilik vurgusunun en kolay görünür hale geldiği durum Türk kahramanlar ve yabancı kahramanlar arasında yaratılan bu karşıtlıktır. Türk ulusunun simgesi olan kahramanın bütün olumlu ve olağanüstü özelliklerine karşılık yabancı ulusun (kimi kez Hıristiyanlığı, Bizanslıları ya da Arapları ama genel olarak Türk olmayan herkesi simgeleyen) kahramanı yukarda söz edilen kadınsı özellikleriyle fiziksel ve duygusal anlamda bütün olumsuz özelliklerin ve değerlerin temsilcisi olarak resmedilir. Kadın oyuncuların merkezde yer almadığı ve ikincil konumda kaldığı bu filmlerde, erkek kahramanlar arasındaki karşıtlaştırma yoluyla vurgulanan milliyetçi düşünce, Türk kadınları ve yabancı ulustan/dinden kadınlar arasındaki karşıtlaştırma yoluyla da kurulur. Yine benzer bir şekilde, Türk ve Müslüman kadın, iffetin, cesaretin, şerefin ve namusun simgesi olarak temsil edilirken, yabancı ulusun ve dinin temsilcisi olan kadın daha çok ahlâkî zayıflığın, ihanetin, hilebazlığın ve iktidar düşkünlüğünün simgesi olarak resmedilir.

Cüneyt Arkın ve Suzan Avcı "Kolsuz Kahraman" filminde (1966).

Türk ve erkek bir kahramanın maceralarını, tarihî bir fonda, milliyetçi temalarla harmanlayarak anlatan kostüme avantür filmler, Türk ulusal kimliğinin pekiştirilmesi sürecinde, bu süreci ruhsal yönden besleyen ve ulusal kimliğin geniş kitlelerin bilincinde somut hale gelmesini sağlayarak bir tür psikolojik harç işlevi gören kültürel araçlardan biri olarak işlemiştir. Bu filmler ulusal kimlik oluşturma sürecinde resmî, yarı-resmî ya da resmî olmayan birçok kurum ve araç gibi egemen kimlik söyleminin taşıyıcılığını yapmıştır. Milliyetçi bir tarih söylemine ve ulusal bir kimlik kurgusuna yaslanan kimi destanların, tarihî romanların ve çizgi romanların sözelden görsele uzanan serüveninin son halkası olan kostüme avantür filmlerde, Türk ulusal kimliğinin ve tarihinin resmî ya da gayrîresmî birçok milliyetçi yorumunun izlerini bulmak mümkündür.

Kostüme avantür filmlerin bu güçlü milliyetçi söylemi kimi zaman söz konusu filmlerdeki, maceracılık, özgürlük, bağımsızlık ve erkek dayanışması gibi daha evrensel görünen temalar karşısında görünmez hale gelebilmektedir. Gerçekten de kostüme avantür filmler, maceracı, özgür ve başına buyruk erkeklerin kahramanlık öyküleriyle bir taraftan, her an bağlarından sıyrılıp kendini yollara vurmaya hazır özgür ruhları ya da düşleri beslerken, öte yandan da erkek dayanışması ve iktidarını fetişleştiren idealler de sunmaktadır. Ancak filmlerdeki erkekler, idealize edilmiş erkek kahramanlığının birer simgesi olarak maceradan maceraya koşarken, hem eril söylemin hem de milliyetçi söylemin taşıyıcılığını yapmaktadır. Kostüme avantür filmlerdeki politik anlamlar da filmlerin içerdiği bu tezlerde, kullanılan temsil biçimlerinde ve filmlerin seyirci üzerinde yaratmış olduğu muhtemel etkilerde ortaya çıkmaktadır. Bütün filmler gibi kostüme avantürler de biçimsel ve tematik yapıları aracılığıyla, filmsel gerçekliği, toplumsal değer ve kurumlarla ilişkilendirerek doğal, değişmez bir gerçeklik olarak sunabilmektedir. Bu durum seyirciyi belli bir toplumsal düzenin (bu filmlerde bir tarih anlayışının) temel varsayımlarını benimsemeye ve bunların içerdiği mantıksızlıkları, olağandışılıkları gözardı etmeye alıştırmaktadır. Ancak içerdiği tüm milliyetçi söyleme karşılık kostüme avantür filmlerin de diğer bütün filmler gibi farklı tarihsel ve toplumsal bağlamlarda farklı etkiler yarattığının ve seyircinin kişisel özellikleriyle öznel koşullarının da bu filmlerden etkilenme biçimini belirlediğinin vurgulanması gerekmektedir. Şüphesiz ki farklı toplumsal kesimlerden, farklı eğitim ve ekonomik düzeylerden, farklı yaş ve cinsiyetlerden birçok kişinin bu filmleri zevkle izlemesinin ve kahramanlara bağlılık duymasının nedeni bu özel koşullardan kaynaklanmaktadır. Filmlerin leitmotifinin farkında olarak bir okuma yapmak her zaman mümkündür. Erkekleri merkeze alan ve erkek seyirciyi hedefleyen bu filmlerin (tıpkı çizgi romanlar gibi) hatırı sayılır bir kadın seyirci kitlesine ulaşmasının nedeni de bununla ilişkilendirilebilir.

Çizgi Romanımızda Kahramanlık Türü

HÜSNÜ ÇORUK

Dokuzuncu sanatla ilgili tarihimizde iz bırakmış yerli çizgi romanlara ve dergilere nicel açıdan bakarsak -yanılmıyorsam eğer- çizgi romanlarda mizahî, dergilerde ise[1] bugün gözalıcılığını kaybetmiş gözükse de, "tarihî kahramanlık" türünün zenginliğiyle karşılaşmaktayız. Gülmecenin hemen her tonunu benimseyen bu toplum, mizahî çizgi romanı yoğun bir şekilde tüketmeye devam ediyor. Tarihî kahramanlık türü ise çoktandır, derin bir uykuyu sürdürüyor. Gerçekçi bir çizgi kullanımını gerektiren ve çıktıkları dönemin toplumsal eğilimlerinden de az çok güç kazanmış, satışlar açısından doruk noktasına altmışlar ve yetmişler arasında ulaşmış bu türün tekrar diriltilmesi oldukça zor görünüyor. Geçmişteki çizgi romanlardan bariz bir şekilde esinlenmiş olan bilmem kaçıncı kalitede olanları, bazı düşük tirajlı ya da fiyatı diğerlerine göre daha ucuz gazetelerde, kıyıda köşede kalmış[2] olarak varlıklarını sürdürüyor, o kadar...

"Kılıçlı kahramanlar" olarak da tanımlanan bu türün ülkemizdeki gelişimini ve kendine has bazı özelliklerini kuru bir dille anlatmaktansa, bu yazıyı, tüm örnekleri zamanında tatmış yaşta biri olarak, konuyla ilgili çocukluk ve gençlik anılarıma da sığınarak zenginleştirmeyi daha uygun buluyorum. Yazımı arada bir başka türe yöneltip, Uzak Batı'yı konu edinen "İtalyan kaynaklı" çizgi romanlarla mukayeseli olarak geliştirmeye çabalayacağım.

---

1 *Gırgır*, *LeMan* ya da *Çarşaf* gibi mizah dergileri bu değerlendirme dışında tutulmuş, *Yuki* ve *Utanmaz Adam* benzeri dergiler ise istatistikî kapsama dahil edilmiştir. Ayrıca, tarihî kahramanlık türünün başta *Karaoğlan* olmak üzere birçok örneği birden fazla baskı yaptığından, değerlendirmemizi etkilemiştir.

2 1967 yılındaki *Yeni İstanbul* gazetesinde çıkan *Karaoğlan*'ın yeni serüveni hakkındaki tanıtımı keşke gösterebilsem. Tanıtım, neredeyse tüm baş sayfayı kaplayacak kadar geniş tutulmuş.

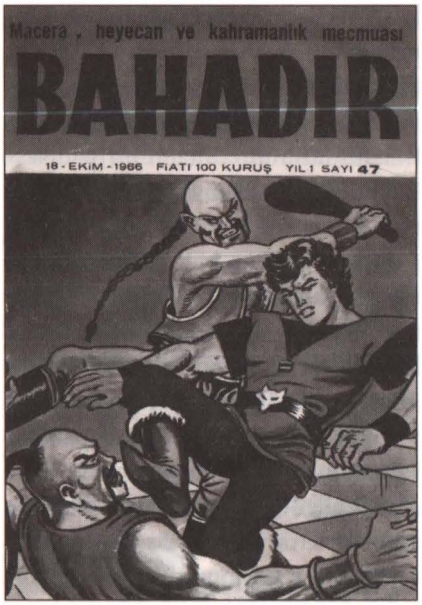
Tarihî Olan Nedir?

Türe adını veren iki kelimeden "tarihî" olanı, ilk bakışta öykülerin bir kısmının tarihî gerçeklere (Tarihî gerçeklik tabirinden kastım, tarihsel olayların kronolojik sıralaması ve tarihsel olaylarla ilgili doğrulardır) dayandığı izlenimi uyandırıyor, ama tam anlamıyla gerçek bir belgesel fona oturtulmuş öykülere rastlamak istisnaî oluyordu. Türk ve İslâm tarihinden esinlenmiş hikâye ve romanlar ile beslenen, gazetelerin de vazgeçemediği bu tarza büyük ilgi gösteren elliler ve altmışlar okuru, ayrıca geçmiş yüzyıllarda geçen hemen her macerayı zaten tarihî olarak algılıyor, tarihî doğruların maceralar içinde ne derece yer aldığını meraklıları dışında kimse sorgulamıyordu (Bu değerlendirme sinema için de geçerliydi. *Kleopatra* filmi de, yoğun olarak mitolojik ögelerle süslü *Masist* ve *Ursus* filmleri de aynı "tarihî film" etiketi altında birleşiyordu). Yine de *Karaoğlan, Tarkan* ve *Malkoçoğlu* çizgi romanlarını bu şüphenin dışında bırakmak gerekir. Bu çizgi romanların sanatçıları, karakterlerin dörtnala at koşturup kılıç salladıkları maceralara, bilebildikleri ve araştırarak elde ettikleri tüm tarihî verileri katmaya çalışıyorlardı. Hiç olmazsa maceraların başında, ilk sayfada, okura o dönemki ülkeler ve kavimler coğrafyası bir harita üzerinde aktarılıyordu. *Karaoğlan*'da Cengiz Han, *Tarkan*'da Atilla, *Malkoçoğlu*'nda ise Fatih Sultan Mehmet dönemi mümkün mertebe özenle işlenerek maceralara yediriliyordu. Suat Yalaz, "Ergenekon" ve bilhassa Cengiz Han'ın yaşantısını konu ettiği "Dokuz Tuğlu Kahraman" gibi *Karaoğlan* maceralarını dökümanter bir anlatımla aktarıyor ve ileride Kurtuluş Savaşı dönemine ilişkin hazırlayacağı belgesel çizgi romanlara, bir an-

Tarih çizgi romanlar konusunda bir dönemeç olan Köroğlu, uzun ömürlü olmamakla birlikte başarılı bir ekip çalışmasıydı. Ağdalı-şairane anlatımı, türkü ve manilerle geçen durağan anlatımı başarısızlığın temel nedeniydi.

lamda "bilmeden" hazırlık yapıyordu. Tarihî olayların maceralardaki payı değişiklik gösterebiliyordu. Bunlar, kimi maceranın arasına (örneğin Bizans'ta Maviler ve Yeşiller gruplarının çatışması), kimisinde de temele/merkeze yerleştiriliyordu. *Malkoçoğlu*'nun "Cem Sultan" macerasında Cem Sultan'ın Cenevizlilerin elinden kurtarılması gibi Osmanlı tarihinin önemli bir hadisesi öyküye katılmıyor, neredeyse birebir denilebilecek tarzda öykünün kendisini oluşturuyordu. Peki anlatılan dönemlere ait görsel doğruluk için neler söylenebilir? İki yıl kadar önce *Tarkan*'ın yaratıcısı Sezgin Burak'ın kızı ve oğlu ile birlikte katıldığım, *Tarkan*'ın konu edildiği bir panelde, bu türün örneklerinde görsel arka planın (şehirler, evler, hanlar, silahlar, takılar, aksesuarlar, giysiler ve tüm nesneler) yeterince işlenmediğini ya da harcıalem bir şekilde oluşturulduğunu, yabancı (Avrupa) örnekleriyle karşılaştırıldığında dönemi netleştirebilecek teferruatın son derece yavan olduğundan bahsettiğimde, sanatçının kızının tepkisiyle karşılaşmıştım. Babasının eserini bu genellemenin dışında görsem de bana biraz da tepkiyle ilettiği bilgileri açıkçası o ana dek bilmiyordum. Sanatçı, İtalya'daki çeşitli kütüphanelerde Hun tarihi üzerine gerçekten de hatırı sayılır bir araştırma gerçekleştirmiş ve bunu da eserine dahil etmişti. Çizgi romanın çekiciliğini sağlayan unsurlardan birinin sanatçıların pek çok veriyi, okuru etkileyebilecek şekilde biraraya getirmeleri olduğu yadsınamaz. Bu doğrultuda, yerli çizgi romancılığımızda tarihîlik özelliğinin aslında bir karışımı simgelediği, tarihsel doğrular varsa da, bu doğruların genelde o maceranın çerçevesini oluşturmak için kullanıldığı, içeriğin ise daha çok çeşitli toplumların folklorundan birebir aktarılan meseller ve Batı edebiyatının önemli eserlerinden alıntılarla zenginleştirildiği söylenebilir. Örnek olarak Suat Yalaz'ın[3] *Karaoğlan*'ını ele alırsak, "Asya Kaplanı"nın dillere destan maceralarında yalnızca tarih ve folklorumuzdan yararlanılmadığı, Michel Zevaco'nun unutulmaz şövalyesi Pardaillan'ın karanlıkta ve bilmeden babasıyla ölümüne dövüşme sahnesinin "Baybora'nın Oğlu" macerasına yedirildiği, Alexander Dumas'nın yüzüne kapatılmış demir maskeyle zindanda ölüme terkedilen bir kontun intikam öyküsünün anlatıldığı romanının yerlileştirdikten sonra "Demir Maske" macerasına dahil edildiğini görmekteyiz. Bu açıdan değerlendirdiğimizde, en azından tarihî olayların maceralara aktarılmasında fazla bir yanlış gözükmüyorsa da, maceralara yedirilen başka unsurlarla birlikte ilginç ve zengin bir kıvam meydana geldiği açıktır. Bu unsurlardan biri olan fantastik, bildiğim kadarıyla tek bir kez kullanılmış (ama ne kullanış!) ve Batı kültüründen çıkıp gelmiş cadılık kavramı *Tarkan*'ın en çekici maceralarından birinin oluşmasına neden olmuştu. Genç, çok güzel ve çekici Bü-

3 Suat Yalaz, uyarlamaları sıklıkla ve başarıyla uygulayan bir isimdir. Daha sonraları çizeceği *Sony Ringo* adlı western çizgi romanında türün önemli birçok filmini, çalışmasına taşıyacaktır (*The Good, The Bad and The Ugly* ya da *Chato's Land* vb.).



yücü Goşa hipnotizma yeteneğiyle erkekleri kendisine bağlamakta, onlarla seviştikten sonra hepsini ölüme yollamaktadır. Öykünün son sahnesinde bu dişi örümceğin yüzyıllar öncesinden kalma yaşlı bir cadıya dönüşmesini şaşkın gözlerle izleriz.

Türe adını veren ikinci sözcük olan "Kahramanlık" ise bizlerin dönem dönem fazlasıyla üstüne düştüğü, son yıllarda (belki de *En Kahraman Rıdvan*'ın bu kavramı hicvetmesinden beri) sanki kenara bırakılmış bir kavram. Türklük ve kahramanlık kavramları edebiyatta olsun, bu konuya ilişkin konuşmalarda olsun, daima birlikte kullanılmıştır. Gerçeği ne denli yansıtıp yansıtmadığı bir tarafa, genel anlamda, haklı veya dayatmacı bir özlem olarak bu ikiliyi sürekli olarak yanyana görmek istemişiz. Tabii ki "kahramanlık" kelimesinin içeriği de sanki geçmişle bağlantılı bir şeyler içeriyor. Orta Asya'dan Osmanlı'nın şaşaalı günlerine dek uzanan bir sürecin bugün için yanlış bulduğumuz ve kabullenmemizin çeşitli nedenlerden dolayı zor olduğu kısımlarını arındırarak kullanıldığına inandığım bu kelime, altmışlı-yetmişli yıllarda gazete ve dergilerdeki tarihî öykülerde sık sık yer aldı. Gerçek yaşamdaki bireyin kahraman olma gibi bir durumu gerçeğe aykırı gözükse de (maddi sorunlarla boğuşan ve yaşama tutunmaya çalışan bireyin direnmesi de bir nevi kahramanlıktı ama burada bahsedilen anlamı farklı), onun kahramana öykünme, en azından gerçek ve/veya hayal karakterlerin kahramanlıklarına tanık olmaya ihtiyacı vardı. Çocuklara bu kavramı öğretmek, eğitimin öncelikli aşamalarından biriydi. Çizgi romanlarda, sinemada veya edebiyatta olsun "kahramanlık" kelimesi havada kalmıyor, bunun mutlaka bir uygulayıcısı oluyordu. Ve kahramanın, kendisini mükemmele doğru yola çıkaran pek çok özelliği sergileniyordu. Adaletli olmak, zayıfı-düşkünü korumak, zulüme karşı sessiz kalmamak, düşmanı arkadan vurmamak, yalan söylememek, içkiye dayanıklı olduğu halde içki içmemek, atletik-sportif olmak, yiyecekte-giyecekte israfa kaçmamak, nesnelere fazla tutkun olmamak vs. Ama bu özelliklerin tümü yalnızca ana karakterin/kahramanın ruhsal ve fiziksel tanımına katkı sağlardı. Onun dostu olan yardımcı karakterlerde, bu tipik özellikler aynen korunmasına karşın, özellikle oburluk, tembellik, kumar alışkanlığı gibi zaafları ise bu yan karakterlere sempatiyle bakılmasına - ama biraz da güdükleşmelerine neden olurdu.

Kahraman-Karakter Ayrımı

Yetmişlerin sonuna doğru İtalya'da çizimine başlanılan *Ken Parker* çizgi romanıyla hata yapan, zaaf gösteren, içinde bulunduğu sistemi eleştirebilme cesareti gösteren yeni bir karakter ortaya çıkıyor ve bu mevcut klişeleri de hayli etkiliyordu. Ken Parker, bir kahramandan çok, herhangi biri, düşünen-yaşamı anlamaya çalışan bir insandı. Tarihî kahramanlarımız ise dönemin hakim çizgi roman kalıplarına uygun olarak yenilmezlik-muktedir olma gösterisi yapıyorlardı. Okur tarafından istenilen de buydu. Hani hep derler ya okumayan toplumuz diye, acaba çizgi romanlarımızın bunca savaş-kavga ve aksiyon sahnesi ile bezenmesi bu eğitimsizlikle ile ilgili midir bilemiyorum. Bizim gibi düşünceyle mücadele yerine fizik gücünü yücelten toplumlarda, genç kesim sinemada olduğu gibi çizgi romanda da hareketli sahnelere bayılıyordu. Üstelik türün çizgi romanları, gerçek hayatın aksine kötülerin mutlaka kaybettiği bir ortam koyuyordu gözümüzün önüne. Genç okurun gönlüne yerleşen karakterler mükemmeli oluşturan her olumlu özelliği taşımak zorundaydı. Çok iyi dövüşecekler, çok iyi ata binecekler, çok iyi sevişecekler, genç ve güzel kadınlar mutlaka onlara aşık olacaklardı. Bu tarz çizgi romanlar, özdeşleşmeye müsait özellikleriyle hayatın içindeki tatminsizliği okur nezdinde bertaraf edecek kahramanlar yaratıyorlardı. Zaafları yan karakterler gösterecek, böylelikle ana

karakterin kusursuz olduğu ortaya çıkacaktı. Kahramandan karaktere doğru en ilginç yakınlaşmayı, bilebildiğim kadarıyla *Karaoğlan* gösterdi. Ken Parker gibi yıllar sonrasının bir çizgi karakterine tek bir açıdan yaklaşabildi. İktidar ile ilişkisinde Tarkan, Atilla'ya ölesiye bağlı iken, Karaoğlan Cengiz Han'ı eleştirmekten kaçınmıyordu.

Temeller ve İlk Denemeler

İkinci Dünya Savaşı'nın getirdiği ekonomik bunalımın Türkiye'ye yansımalarından biri kağıt sıkıntısıydı. O zamanlar çizgi roman yazılı eğitimi kolaylaştırmak amacıyla kullanılan bir eğlence aracı olarak görülüyordu. Hal böyle olunca, kağıt ithalindeki sıkıntı, zorunlu bir tüketim unsuru olmayan çizgi romanların üretiminde, ellilerin başlangıcına kadar süren bir durgunluk yaratıyordu. Elli sonrasının önemli dergilerini (*Pekos Bill, Oklahoma* vs) Alaeddin Kıral, yüksek renk ve baskı kalitesinde yayımladı. 1953 yılında çıkan ve başarılı bir ekip çalışmasının ürünü olan ilk yerli-yarı renkli baskıdaki *Köroğlu* bu dergilerden biriydi. İki yıl sonra piyasaya giren iki çocuk dergisi ise -adını sayamadığımız birçok dergi gibi- daha sonra tarihî kahramanlık adı verilecek türe dahil edilebilecek öncü çizgi romanlar ihtiva ediyordu. *Cici-Mu* haftalık çocuk gazetesi başlangıçta (22.1.1955), çocuklara şiddet temasını aktardığı gerekçesiyle çizgi romanlara mesafeli duruyor, içeriğini daha çok çocuklara yönelik yazılarla dolu olarak oluşturuyordu. Zamanla çizgi romana ilişkin örnekler dergide çoğalmaya başladı. Ne de olsa görsellik yazıların okunmasını kolaylaştırıyordu. Yayımlanan resimli romanlar (çizgi roman terimi kullanılmazdı o zaman) arasında tarihî konuları işleyenler de vardı. Selçuklulardan Osmanlılara uzanan süreci toplam altmış karede özetleyen *1300'e Doğru*, başlangıcında bant olarak çizilmesine rağmen sonraki sayılarda tam sayfaya dönüşen *Oruç Reis*, konuşma balonu kullanılmamış olan *Oğuz Kağan Destanı*, küçük kardeşinin kendisinden daha becerikli olduğunu hazmedemeyen kıskanç ağabeyin-bir büyücünün de yardımlarıyla kardeşine karşı verdiği mücadelenin konu edildiği *Düşman Kardeşler*, yayımlananlardan birkaçıydı. 1955'in Şubat ayında Erdoğan Egeli'nin çıkardığı 16 sayfalık *Ceylan* ise (Ceylan Yayınları'nın kurulmasına vesile olan dergi) Mehmet Tekdal'ın *Beyaz Atlı Sipahi* ve *Esir Yusuf*'u gibi belirli bir kahramanın etrafında gelişmeyen tarihî çizgi romanlar yayımladı. Aynı yıldan itibaren İtalyan westernleri Ceylan Yayınları aracılığıyla gazeteci vitrinleri şenlendirmeye başlıyor, yoğun bir taleple karşılanıyordu (*National Geographic*'in İstanbul albümünde yer alan o yıllardaki bir gazete bayiinin fotoğrafı bu renkliliği oldukça başarılı bir biçimde yansıtıyor). Aynı türün sinemadaki spagetti örnekleri de hafızalara kazınan kahramanlar sunuyordu (Önceleri Gulliano Gemma'nın canlandırdığı Montgomery Wood karakte-

ri, hemen arkasından Sergio Leone'nin filmlerindeki Clint Eastwood ile kartal bakışlı, gaga burunlu Lee Van Cleef'in oynadıkları tipler - ikinci aktör doruk noktasına "Sabata" ile çıkacaktır). Velhasıl, çizgi romanlarda kahramanlar önemliydi, genç nesil için modeller gerekiyordu. Büyük çoğunluk olarak benimseyeceğimiz ve bizlere maceralar yaşatacak yerli bir kahraman içinse yedi yıl daha beklemek zorundaydık.

İlk Tarihî Kahramanlık Dergimiz Geliyor

İlk yerli tarihî çizgi kahramanımızın doğumunun kaynaklarını araştırmak için iyice gerilere gidelim. Aradığımızı 1926 yılında buluyoruz. *Resimli Mecmua* isimli resimli çocuk dergisinin içinde bazı ufak tefek görevler alan ve küçük ebatlı destek resimler (vinyetler) hazırlayan Abdullah Ziya adlı gencin kızgın olduğu bir güne dönelim. Kızgındır, çünkü derginin yeni sayısı için düşünüp hazırladığı kapak, dergi yazarlarının alaycı tavırlarına maruz kalmıştır. Ancak pes etmez, onlara inat, çizdiği resimle bağlantılı bir de hikâye yazmaya başlar. Bu hikâye beğenilir ve derginin sonraki sayılarında *Kızıltuğ* adıyla tefrika olarak yayımlanır. Tahsin Demiray'ın sahibi olduğu Türkiye yayınevi, ileride Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun peşisıra yazacağı kitapları okurlarına sunacak, böylelikle cumhuriyet döneminin tarihî romanlar furyası başlayacaktır.

Hürriyet'te Yetmişli yıllarda yayımlanan Aybike çalışması, bir kadın kahramanın etrafında gelişen öyküsü kadar, bir ekip çalışması ürünü olma özelliğiyle farklılık taşıyordu.

Karaoğlan

LEVENT CANTEK

Karaoğlan, tam sekiz kez seri olarak yayımlandı. İlk kez 1963 yılında, *Akşam* gazetesinde kazandığı popülarite ile dergi olarak da yayımlanmaya başlayan *Karaoğlan* yalnızca 17 sayı çıkmıştı. 1964'ten itibaren eski serüvenleri de tekrarlayarak çeşitli seriler çıktı. 1964 (186 sayı), 1967 (151 sayı) ve 1973 (156 sayı) yayımlandı. Bu on yıllık dönemin iki özelliği vardı. İlki, *Karaoğlan*'ın yaratıcısı Suat Yalaz'ın sinema çalışmaları sebebiyle yardımcı çizerlerle çalışması ve kimi serüvenlerin onlar tarafından çizilmesiydi. Bu seri üretim, serüvenlerin gazetede yayımlandıktan sonra dergide tekrarlanması mantığını da değiştirdi. Yalnızca dergide yayımlanmak üzere serüvenler çizildi. İkincisi, Suat Yalaz'ın çeşitli sebeplerle girdiği maddi kriz sebebiyle *Karaoğlan*'ın yayın hakkını yalnızca bir kez yayımlama şartıyla satmasıydı. Bu nedenle, 1973 yılında yayımlanan ve eski serüvenlerin tekrar basımı olan seri, Suat Yalaz'ın dışında bir yayıncı tarafından çıkartıldı. Zaten kendisi, yetmişli yılların başında yerleşmek üzere Fransa'ya göç edecekti. O tarihten sonra Yalaz, *Karaoğlan* için yayıncılığı hiç denemedi. Fransa'da "Kebir" adıyla çizdiği *Karaoğlan* öykülerinin bir kısmı 1977 yılında tifdruk baskıyla ve ilk kez bütünüyle renkli olarak 19 sayı olarak çıktı. Fransa ölçütlerine göre çizilmiş, oldukça kısa olan bu öyküler, *Karaoğlan*'ın anlatım biçimlerinden ve Yalaz'ın kendine özgü denemelerinden uzaktı. Sıkı bir editör kontrolü öykülerde açıkça hissediliyordu. Yalaz, serbestliği 1982 yılında çıkmaya başlayan *Güneş* gazetesi için yeniden *Karaoğlan*'ın çizmeye başladığında bulacaktı. Erotizm öğesinin ağırlıklı olarak hissedildiği bu yeni dönem öyküler, Rahmi Turan gazeteciliğinin tiraj unsuru "Kara Murat"a alternatif olarak isteniyor, *Güneş* yönetiminde teşvik ediliyordu. Aynı gazetenin bünyesinde dergi olarak da çıkmaya başladı Karaoğlan. Yalaz'ın gazete yönetimiyle anlaşmazlığa düştüğü 1985 yılına kadar 158 sayı yayımlandı bu seri. Bir yıl sonra *Sabah* gazetesi için *Karaoğlan*'ın üç serüvenini çizgi roman ölçütlerinde olmasa da – biçim olarak Kara Murat ve Burak Bey benzeri– yeniden çizdi (1986-1988). Bu öyküler çizdiği son *Karaoğlan* öyküleri olacaktı. Aynı şekilde *Akşam*, *Yeni İstanbul*, *Milliyet* ve *Güneş*'ten sonra *Sabah* da *Karaoğlan*'ın basındaki son durağıydı. Bir ara altmışların sonunda *Yeni Asır* gazetesinde filmlerinin foto-romanı da yayımlanmıştı. 1988 yılında Tay Yayınları 20 albüm olarak, 1982 se-

İşte bu ilk hikâyede konu edilen Otsukarcı ve oğlu Kaan, *Karaoğlan*'ın öncüsü *Kaan* çizgi romanının temelini oluşturacaktır. Bu öykü, Orta Asyalı bir Türk gencinin, ancak önemli bir başarı kazandıktan sonra ad kazanılabilmesine ilişkin geleneğin varolduğu bir çağda, hiçbir yiğidin aramaya cesaret edemediği Cengiz Han'ın mezarını ve hazinelerini bulmaya çalışırken hiç görmediği babasıyla karşılaşmasını anlatır.

Karaoğlan'ın şaha kalkmış bir at üzerindeki, güleç yüzlü, uzun siyah saçları börkünden dışarı taşmış çizimiyle, ilk kez 1963 yılında Konya'da eve alınan günlük bir gazetede karşılaşmıştım. Beni mutlu kılan o heyecanı aynı şekilde bugün de duyumsuyorum. Çok yakında çıkacak bir çizgi roman dergisinin (o zamanlar mecmua denirdi) tanıtımıyla ilgili bir resimdi. Yine aynı

risini temel alarak eski serüvenleri yeniden bastı. Bu serinin en ilginç tarafı, *Güneş* için özellikli olarak hazırlanmış erotizmin sansürlenmesiydi. Çıplak kadınlara bizzat Yalaz tarafından gecelikler giydiriliyor, göğüs uçları siliniyordu.

Çizgi romanın bir biçimde yükselişe geçtiği bir dönemde seri *LeMan* Yayınları tarafından yeniden yayımlanmaya başladı. Yine 1982 serisi temel alındığı için iki sonuç çıkıyordu ortaya; ilki bu bir tekrar serisiydi, ikincisi tekrarın bir önceki halkasında Karaoğlan sansürlenmişti. Yalaz bu sansürü yeniden düzenlemeye çalışsa da kimi kareler 1982, 1988 ve 2000 serilerinde farklı farklı çıkıyordu. Yalaz, bu arada –1982 serisinde yaptığı gibi– baskı "forma"sına ve sayfa sayısına denk düşmesi için ilave *Karaoğlan* sayfaları çizdi. Buna, Yalaz'ın on yılı aşkın bir süre sonra yeniden *Karaoğlan* çizmesi denebilir mi bilemiyoruz. *Sarı Saltuk Hoca'nın Korkunç Sırrı* serüvenine eklenmiş bir onbeş sayfa, bir Ahmet Yılmaz esprisi taşımıyor değildi!.. Bu arada kişisel olarak mizah dergilerinin "sarı"sının Karaoğlan'a uyduğunu, gerek sunum ve gerekse baskı kalitesi açısından bu serinin başarılı olduğunu düşünüyorum. Ama "tekrar"ın getirdiği sıkıntıyı bu serinin de yaşayacağı aşikardı. Oysa *Karaoğlan*'ın gazetelerde kalmış ve yayımlanmamış serüvenleri vardı. Örneğin *Milliyet*'te 1974 yılında yayımlanan *Ya Kuzgun Leşe Ya Devlet Başa* ve 1975 yılında *yayımlanan Çöl Kanunu* hatırlanabilirdi. Bu listeye 1983-1985 yılları arasında *Güneş* gazetesinde yayımlanan dört serüven – özellikle *Buzlu Çöller Tilkisi*– ve hattâ –çizgiden çok yazı ağırlıklı olmasına karşın– *Sabah*'ta seksenli yılların son çeyreğinde yayımlanan serüvenler eklenebilirdi. Üstelik, tekrar öyküleri, *Takvim* gazetesinde birkaç yıldır sürmekteydi de. Sonuç olarak, *Karaoğlan* dört albümlük bu kısa seri sonunda yeniden kapandı. [Dizi, 2002 yılından itibaren Lal Kitap tarafından yayınlanmaktadır.]

yıllarda Ratip Tahir Burak, babasından edindiği deniz tutkusunu, bu konuda gördüğü eğitimle[4] de destekleyerek *Barbaroslar* adlı dört kitaplık bir çalışmaya yansıtıyordu. Daha önce *Akşam* gazetesinde "Bize Barbaroslar Derler" adıyla yayımlanan *Barbaroslar*, aynı gazetede "Kırk Şehitler Kalesi", "Hilal ile Salip" gibi çok sayıda başarılı çalışması bulunan sanatçının kitap haline dönüştürülmüş tek eseriydi. Müthiş detaylı, kadırgaların özenle, büyük bir titizlikle çizildiği, deniz savaşlarının görkemini başarıyla aktaran bu çizgi roman, Barbaros Hayrettin Paşa'nın yaşantısının son dönemini ilginç bir kurgu içinde anlatıyordu.

4 1921'de Denizcilik Okulu'nu bitirmiştir.

Bizleri çabucak fetheden *Karaoğlan*, daha sonraki yıllarda gördüm ki *Tarzan* çizgi romanının da ilk çizeri olan Amerikalı Harold Foster'in şövalye dünyasını anlattığı çeyrek asır kadar önceki klasik eseri *Prince Vailant'*dan (Kahraman Prens) en azından ilk yıllarda fazlasıyla etkilenmişti. Hattâ bu etkilenmeye; açık açık çok sayıda kare kopya edildi de diyebiliriz.

O zamanların Arena Tiyatrosu'nun da sahibi olan Abdullah Ziya Kozanoğlu genç karikatür sanatçısı Suat Yalaz'ın çizgi romana geçmesini sağlamıştı. Tıpkı Ratip Tahir Burak'a yaptığı gibi bu sanatçıya da yardımcı oluyor, çok önceden romanını yazdığı *Kaan*'ın senaryolarını hazırlamak bir tarafa bu umut vaad eden çizere fotoğraf, resim gibi her türlü görsel malzemeyi de getiriyordu. İkisinin *Akşam* gazetesindeki birlikteliği üç yıl kadar sürmüş Kozanoğlu'nun şahsî işlerinin yoğunluğu nedeniyle *Kaan* devam ettirilememişti. Ama Suat Yalaz, *Akşam* gazetesinin sahibinin ısrarı üzerine çizgi romana devam etti ve Otsukarcı'nın *Oğlu Kaan*'dan *Karaoğlan* adlı bir başka karaktere geçiş yaptı. Fiziksel değişim (Kaan'ın gagamsı burnunun düzelmesi) Kaan'ın son iki macerasında başlamıştı zaten. Karaoğlan, *ilk* karakterin yalnızca bu açıdan değil davranış olarak da biraz rötuşlanmış haliydi. Kaan'daki fazla küstah hava kaldırılmıştı. Atletik, deli dolu, gözüpek ve mert bu uygur genci, erkek çocuğuna ad koymanın bir törenle gerçekleştirildiği dönemde yaşamasına karşın böyle bir töreni görememişti. Görüldüğü üzere isim koyma konusu, *Kaan* çizgi romanının çıkış noktasıyla aynıydı. Karaoğlan el kadar çocuk iken annesi zengin bir bey tarafından kıskançlık nedeniyle acımasızca katledilmiş, yetişen babası onu kurtarırken yaralanmış ve çaresizlik içinde küçük oğlunu yaşlı bir ormancı ve ailesine emanet ederek oradan uzaklaşmıştı. Simsiyah saçlarından dolayı bu yaşlı karı koca ona Karaoğlan demişlerdi. Otuzlar ve kırkların alt metinle desteklenmiş orijinal eseri *Prince Vailant*'dan farklı olarak *Kaan* ve *Karaoğlan*'da konuşma balonları ve hız-hareket çizgileri bulunuyordu. Dolayısıyla, orijinalden en azından çizim olarak belli bir süre yararlanan yerli eser(ler)de duraganlık kaybolmuş ve yerini gözardı edilemeyecek bir akıcılığa bırakmıştı. Sonraki yıllarda bu zorunlu etkilenme iyice azalıyordu. *Karaoğlan* maceralarında genelde fumettilerdeki maceranın ritmine ilişkin şablon aynen uygulanıyordu. Bu-

na göre, maceralarda heyecanın yoğunlaştığı dönemlerde yan karakterler okura rahatlayabileceği, soluk alıp gülümseme imkânı sunuyordu. Bu hafif ama okuru huzura sevk eden bölümler daima yan karakterlerin bir zaafından, bir sakarlığından kaynaklanıyordu.

Karaoğlan'ın çizgi romandan sinemaya aktarılmak istendiği ve karaktere uygun bir aktör bulabilmek için hazırlanan dev afişlerin sokakları doldurduğu günlerden daha önce, bu siyah, uzun saçlı Uygur gencinin ilk benzeri piyasaya çıkmıştı bile. Yabancı bir çizgi romandan alınan ve başlangıcı etkileyici karelerle dolu olan *Akbulut Kaan*, piyasaya çıkmasından (22.06.1964) sonra Suat Yalaz'ın tepkisine neden olsa da, Ceylan Yayınları'nın çok sayıda kovboy çizgi romanı arasında kendine bir yer buluyor ve yayın hayatına devam ediyordu. Milattan 1071 yıl önce, Akbulut adındaki bir Türkün sağ kurtulduğu bir katliam sonrası Çinlilerle girdiği savaşı konu ederek başlayan bu çizgi roman tarihsel gerçeklerin uzağında seyrediyordu. Suat Yalaz'ın ilk eseri *Kaan*'ın adı da künyeye eklenince dergi epey bir tepki çekti. Yalnızca ressamı Nejat Erhan değil, yayıncısı Erdoğan Egeli de bundan nasibini aldı. Bir süre sonra ressam bir kenara çekilerek ve kendi yazdığı senaryoları Yücel Köksal (sonraların kapak ressamı) ve Metin Ünlüaykaç'ın resimlemesini sağladı. 55. sayıda, ilk sayfalarda Bozkurt adıyla yer almakta olan karakter kapağa yalnızca Kaan olarak çıktı. Oğuz Han efsanesini konu edinen bu çizgi romanın ressamı İsmet Kırdar'dı, çizgisi klasik-gerçekçi ve sağlam olmakla birlikte aynı ölçüde akıcı değildi.

Refet Kartal, Yücel Köksal ve Şahap Ayhan'ın kapak resimlerini hazırladığı *Bahadır* da bu benzerlerden biriydi. Bazı maceraların çizimini Şahap Usta üstleniyor ve yıllar öncesinin Alex Raymond'un çizgilerinden esinlenen ama sonradan kendine özgü bir hâl alan çizgi sayesinde memnuniyetle farkediliyordu. Sanatçı hem şiddet sahnelerini teferruatlandırmakta ustaydı (kolun kılıçla kesilmesi ve kesik bölümün kemiğe kadar gösterilmesi veya göze daldırılan parmakların iç bayıcı görüntüsünde olduğu gibi). Ama sanatçıyı diğer çizerlerin durağan çizgisinden ayıran ve genç okurları iyice heyecanlandıran farklılığı, sürekli kıvranan, eğilen, bükülen ve bir anlamda cinsel açlığını gösteren genç kızları, dolgun ve yuvarlak hatlarıyla müthiş erotik bir aura yaratarak vermesiydi. Diğer iç sayfa ressamları ise çarpıcı bölümler yaratamadılar. Temiz yürek, demir bilek, keskin göz, doğru sözün temsilcisi olarak gösterilen Bahadır'ın konuşmalarında kullanılan deyişler doğrusu bir alemdi. Kavga edip yumruk sallarken veya rakibine kılıç üşürürken "Hay salaklar", "çek elini düztaban" ya da "ayı yavrusu", "kılıç artığı" gibi argo yüklü[5] sözlerle dolu bir konuşması vardı. Hele kendisine tutkun ve sevişmek isteyen bir kadına "Gel bakalım kuduruk hasba, gönlünü alalım" cinsinden bir cümleyle yanaşması derginin temel iddialarıyla tezat içindeydi.

5 Argo, türün sık başvurduğu unsurlardan biridir ama *Bahadır*, bunu yoğun biçimde kullanmaktadır.

Fantastik ve Sado-Erotik Bir Tarihsel Çizgi Roman: Tarkan

KAYA ÖZKARACALAR - LEVENT CANTEK

Sezgin Burak'ın yarattığı *Tarkan*, kendinden önce gelen *Karaoğlan, Malkoçoğlu* ve kendinden sonra gelecek olan *Kara Murat*'la birlikte 'atlı-kılıçlı tarihsel kahraman' tarzı çizgi romanlar türüne dahil olsa da, bu türde adı geçen benzerlerinden önemli bir noktada ayrılır. Diğer tarihsel kahramanların öyküleri kabaca 500 yıl önce geçerken *Tarkan*'ın öyküleri 1500 yıl önce cereyan etmektedir. Bu durum Tarkan'ın Orta Çağ kökenli tarihsel kahramanlarımızdan ziyade neredeyse "Karanlık Çağların" Conan ve benzeri kahramanlarına daha yakın bir konuma getirmiştir. Kuşkusuz –aşağıda inceleneceği gibi- *Tarkan*'ın öyküleri de *Malkoçoğlu, Kara Murat* vb. gibi gerçek tarihsel bir arkaplana sahiptir ve bu açıdan *Conan*'la tam bir benzeşme söz konusu değildir. Ama yine de söz konusu çağın günümüze uzaklığının *Malkoçoğlu* ve benzerlerinden birkaç misli daha fazla olması *Tarkan*'ın diğerlerine oranla çok daha fazla mitik ve fantastik nitelik taşımasına ve neredeyse "Conan-varî" özelliklere sahip olmasına zemin oluşturmuştur. Batı Hun hakanı Atilla'nın gözde savaşçısı Tarkan'ın maceraları Kuzey-Orta Avrupa'da cereyan ediyor, dolayısıyla Romalılar, Vandallar, Vikingler ve benzeri kavimler bu maceraların eksenine oturuyordu. Atilla, Türk tarih bilincinde yer tutan bir figür olmasına karşın bütün bu diyarlar, bu kavimler -örneğin Osmanlı tarihin unsurlarının aksine- Türk okuyucuları için tarih kitaplarındaki hacimleri itibarıyla pek tanıdık olunan unsurlar değil, olsa olsa İtalyan filmleri dolayısıyla aşina olunan isimlerdir. Dolayısıyla bir yandan Atilla'nın ve Hunlar'ın varlığı *Tarkan*'a yerlilik unsuru katarken, öte yandan çok aşina olunmayan diyarlar, kavimler, çizgi romanlaşmış tarih kitabı havasını aşarak daha bir doğallıkla çok daha fazla fantastik-mitik bir niteliğin altyapısını oluşturmuştur. Dolayısıyla *Tarkan*'da 'yok' yoktur, her şey vardır: Uzun deniz yolculukları ile varılan uzak diyarlar, adam yiyen dev deniz ejderhaları, gizli bir mağarada taşa saplı kutsal kılıçlar, sisli ormanlar, harabe şatolar, uçurumlar, bataklıklar, gizli geçitler, öldürücü güzellikte kadınlar, garip ayinler, zindanlar, büyücüler, yılan dolu kuyular, tek gözlü iri kıyım adamlar, zenciler, Roma arenalarında gladyatör döğüşleri... Yani *Tarkan*'ı bir tarihsel çizgi roman olduğu kadar, fantastik bir çizgi roman saymak için çok sayıda motif mevcuttur.

Ancak yukarıda geçerken kaydettiğimiz gibi *Tarkan*'ın da aslında gerçek bir tarihsel arkaplanı var - her ne kadar bu arkaplan nispeten yakın değil de çok daha uzak bir geçmişe ait olması sayesinde fantastik unsurlara daha bir doğallık ve kolaylıkla zemin sunsa da. Sezgin Burak'ın, *Tarkan*'ı İtalya'da *El Cougar* ve *Colosso* adlı çizgi romanları hazırlarken İtalyan kütüphanelerinde Atilla ve Hunlar üzerine araştırma yaparak yarattığı söyleniyor. İlk bakışta bu önerme, bir çizgi roman kahramanının yaratılış öyküsünü cilalamak için ("Avrupa kütüphanelerinde *derin* bir araştırmaya başladı" [vurgu bizim]) abartı unsuru taşıma ihtimalini barındırıyor gibi görünse de ciddi bir gerçek payı içermesi muhtemel. Çünkü gerçekten de Avrupa ve özellikle İtalya'da Atilla ve Hunlar üzerine ülkemizdekinden çok daha geniş bir külliyat mevcut (Türkiye'deki sınırlı ve yetersiz ikincil kaynaklar da, zaten doğal olarak bu birincil yabancı kaynaklara dayanıyor); ne de olsa Atilla ve Hunlar aslında bizim tarihimizin değil de Avrupa'nın ve özellikle İtalyan tarihinin bir parçası!

Atilla ve Hunlar hakkındaki kaynaklara gidildiğinde *Tarkan*'ın ilk bakışta sanılabileceğinden çok daha şaşırtıcı derecede gerçek tarihsel malzemeye dayandığı görülüyor. Hattâ en uç örnek olarak *Mars'ın Kılıcı* (1967) macerasına adını veren efsane bile gerçekten de Atilla'yla ilgili antik birincil metinlerde kaydedilmiş bir efsane.

Sezgin Burak'a Tarkan için kaynaklık eden çalışmalardan biri. Şahap Ayhan'ın "Hun Akını" çalışmasındaki Tarkan görülüyor.

Atilla'yla görüşmeye giden bir Doğu Roma heyetinde bizzat yer alan bir tarihçinin tuttuğu ve günümüze kadar gelmiş notlarda (Atilla ve Hunlar'la ilgili temel kaynak bu tarihçinin metinleridir) Atilla'nın dünya hakimiyeti misyonunu kendisinde görmesinin bir gün toprağa saplı bir kılıç bulunup kendisine teslim edilmesinde yattığı kaydediliyor ve hattâ söz konusu tarihçi de bu kılıcı "Mars'ın Kılıcı" olarak adlandırıyor. Tabii ki orjinal metinde bu kılıcın bulunuş öyküsü çizgi romandakinden farklı: Sözkonu kılıcı, Tarkan adlı cengaver bir yiğit, bin bir maceralar atlattıktan sonra değil, ineklerini otlatan bir çoban tesadüfen bulmuş. *Maryo'nun Kuşları* (1968) macerasının finalinde yeralan Atilla'nın taarruz kararını kentten havalanan kuş sürüsünü görmesi üzerine vermesi de yine o dönemden kalma tarihsel metinlerde geçen bir efsane- her ne kadar söz konusu kuşların güvercin değil de bir leylek sürüsü olduğu kaydediliyorsa da. *Honoriya'nın Yüzüğü* (1968-1969) macerası ise Atilla'yla ilgili orjinal tarihsel metinlerde kaydedilen efsanelerden öte gerçekliği biraz daha sağlam bir vakıaya dayanıyor: Sarayda gözden düşmüş olan Roma prensesi Honoriya'nın Atilla'ya nişan yüzüğü yollaması da kayıtlara geçmiş bir vakıa veya en azından orijinal metinlerde yer alan bir 'saray dedikodusu'. Ancak kayıtlara göre Honoriva ulak olarak Tarkan adlı cengaver bir yiğit değil de bir keşişi kullanmış ve olayın duyulmasının ardından bu zavallı keşiş ağır işkencelerden sonra idam edilmiş. *Margus Kalesi* (1967) macerasının konusunun eksenini oluşturan Hun mezarlarının yağmalanması da kayıtlara geçmiş gerçek bir başka vakıa.

Bütün bu bahislere Sezgin Burak'ın bir çizgi roman hazırladığı için onlardan serbestçe ve yaratıcı biçimde yararlanmış olduğu şeklinde bakmak gerekli. Ama doğrusu tek bir noktada Sezgin Burak'ın "katkısının" biraz fazla tahrifat taşıdığını belirtmeden geçmek olmaz. "Türk" sözcüğü Atilla'dan birkaç yüzyıl sonra ilk kez Göktürkler'le birlikte kullanılmaya başlanacak olmasına karşın Tarkan kendini "Hun Türkü"

Tarkan'ın Bulvar Gazetesi'nde imzasız olarak yayımlanan serüvenlerinden biri görülüyor. Çizgiler Özcan Eralp'e ait.

olarak tanıtıyor! Tarkan'ın kaynakları konusunda yerli çizgi romanlardan da bahsedilebilir. Şahap Ayhan-Ayhan Erer ikilisinin 1947'de *Çocuk Haftası* dergisinde yayımlanan *Attila Geliyor* ve *Attila'nın Ölümü* çalışmalarındaki Tarkans; yine Şahap Ayhan'ın 1955 yılında Tercüman gazetesinde yayımlanan "Hun Akını" çalışmasındaki Tarkan, isim ve tipleme olarak Sezgin Burak'a esin kaynağı olacaktır.

Tarkan'a ilişkin genel değerlendirmede çizgi romanın hem son derece fantastik, hem de tarihsel kaynaklara sanılabileceğinden daha fazla dayanıyor olmasının yanı sıra, çizgi romanın bir başka dikkate değer özelliğini de belirtmek gerekli: *Tarkan*'da zaman zaman çok belirgin bir *sado*-erotizm söz konusudur. Özellikle *Kuzey Canavarları* (1968) adlı maceradaki amazon-varî Viking kadınları, hele bunların eli kırbaçlı lideri sado-erotik imgelemin arketipine birebir denk düşmektedir ve bu macerada Tarkan'ın *iki* ayrı sahnede bağlıyken kırbaçlanması tam bir sado-erotizm mizansenidir. Güçlü-hükmedici kadın karakterler dizide sıklıkla görülmektedir. *Mars'ın Kılıcı*'ndaki Kraliçe, *Kuzey Canavarları*'ndaki Prenses Anita ve *Gümüş Eyer*'deki Büyücü Goşa benzer özellikler taşımaktadırlar. Her biri, meşum-kadın özellikleriyle lider konumundadırlar. Cazibeleriyle erkekleri büyülemekte, işleri bittiği an kolaylıkla onları saf dışı bırakmaktadırlar. Ölüm, kan ve cinsellik birbirine çok yakındır. Öte yandan Tarkan'ın cinselliği de farklıdır; tipik bir görev adamı olduğundan olacak bir kadını arzuladığını belli edecek tek bir sözcük kullanmamıştır, birlikte olduğu kadınlar tarafından buna zorlandığı söylenebilir; mağrur, mesafeli ve sanki bu türden işler için hiç vakti yok gibidir. Karaoğlan'ın kadınlara düşkünlüğü, Malkoçoğlu'nun alaycılığı ve hattâ Kara Murat'ın aşkı için çektiği acı onda yoktur. Kendini bir armağan gibi sunduğu kadınların hepsi serüven sonunda mutlaka ölür.

Tarkan'ın sadece kadınlarla değil bütün insanlarla ilişkisi oldukça sınırlıdır; ahaliyle karşılaştığı hanlar ve Türk kalelerinde -ki onlara İtalyan çizgi romanlarından aşinayızdır- olabildiğince az konuşur. Bir efsane kahramanından farksızdır, adı zikredildiği her ortamda büyük bir şaşkınlık ve korku oluşur. Sezgin Burak, Tarkan'ı konuşurken çizdiğinde ağzına ilginç bir biçim vermiştir, dişlerini sıkarak konuşuyor gibidir. Az konuşması, en az Abdülcanbaz kadar nadir gülmesi ya da konuştuğunda intikam ve Türklük adına sözler sarfetmesi nedenleriyle Tarkan'ı çizgi romanımızın en ciddi kahramanlarından biri sayabiliriz. Sırf bu yüzden belki de en güzel serüvenleri takip ve intikam üstüne olanlardır.

Tarkan ilk olarak 1967'de *Hürriyet* gazetesinde *Mars'ın Kılıcı* adlı serüvenle yayımlanmaya başladı, 1970'de kendi dergisine kavuştu. Kendinden kapaklı 16 sayfalık, büyük boy bu haftalık dergide, gazetede siyah-beyaz olarak yayımlanmış maceralar renkli olarak tekrarlanıyordu. Derginin orta sayfasında "tarihe malolmuş Türkler" ve benzeri yazılar yeralıyor, arka kapakta ise 'Hippi Kralı Pippi' adlı yabancı kaynaklı bir çizgi roman kullanıyordu. Derginin kapak resimleri Sezgin Burak imzalıydı, ancak ilk birkaç sayının kapaklarında nispeten kaba bir fırça ve kalem kullanımı, daha sonraları ise daha göz alıcı çalışmalar söz konusuydu. İlerleyen yıllarda, özellikle Sezgin Burak'ın ölümünden son-

ra, kapak resimlerini Cemal Dündar ve kardeşi Ersin Burak yaptı. *Tarkan* çizgi romanı derginin 11 sayfasını kaplıyordu, ilerleyen sayılarda eski maceralar tekrar yayımlanacaktı. Bu tekrarlar ve aynı sayıda iki serüvenin yayımlanması kaçınılmazdı. Çünkü *Tarkan*, benzerlerine göre az üretilmiş bir çizgi romandı, belki de kalitesini buna borçluydu. 1967-1978 yılları arasında toplam on beş *Tarkan* serüveni yayımlanmıştı. Son serüven olan *Milano'ya Giden Yol* (1978), Sezgin Burak'ın ölümü nedeniyle yarım kaldığından dergide hiç kullanılmadı. Bu sebeple, dergide tekrarların başladığı 1974 yılında, Sezgin Burak'ın henüz çizmediği *Kuzeyde Dehşet Var* adlı tek bir serüven kalmıştı -ki bu serüven de aslında *Mars'ın Kılıcı* serüveninin ilk yarısının başına ve sonuna özgün kısa bölümler eklenip yeni bir öykü çerçevesinde farklı bir kurguyla kâh kopyalanıp, kâh yeniden çizilmesiyle hazırlanan kolaj niteliğinde bir çalışmadır... Dergi kapanacağı doksanlı yılların ilk yarısına kadar kullandığı 14 serüveni defalarca tekrarlayarak yayınını sürdürdü. Sezgin Burak'ın ölümünden sonra ilginç bir gelişme oldu, Tercüman grubu tarafından çıkartılan *Bulvar* gazetesi, 1982 yılında *Tarkan*'ın yarım kalan serüveni *Milano'ya Giden Yol*'u yeniden yayımlamaya başladı. İlginç olan çizgi romanı kimin tamamlayacağıydı. İmza kullanılmamasına karşılık Özcan Eralp tarafından 23 Haziran 1983'ten itibaren hikâye kaldığı yerden devam ederek bitirildi. Eralp, bununla da kalmadı, 1984 yılında senaryosu da kendisine ait olan *Uğursuz Elmas* adlı yeni bir öyküye başladı. "Hayalet çizer" olarak (ismini ve imzasını hiçbir zaman kullanmadan) 1984-1988 yılları arasında 12 *Tarkan* serüveni çizdi (onun bırakmasından sonra Tarkan'ı İsmet Kırdar da çizdi). Biraz da *Bulvar* gazetesinin satışının düşmesinden ve kapanma emareleri göstermesinden olacak Tarkan'ın bu pek de bilinmeyen serisine son verildi. Anlaşıldığı kadarıyla Burak ailesine bir biçimde maddi destek olmak için yapılmış bir çalışmaydı. Çoğunluğu Eralp tarafından üretilen bu *Tarkan* öyküleri gazetenin dışında hiçbir yerde kullanılmadı. *Tarkan* dergisi ise, seksenli yılların ikinci yarısında İşadamı Asil Nadir'in basına girmesiyle yaşanan süreçte el değiştirdi. Simavi ailesi gazete ve dergilerini satarak basın sektöründen çekilirken son derece düşük satışlarla sürdürülen *Tarkan* ve *Kara Murat* dergilerinin yayın hakkını B Yayınları-Samet Koçyiğit alıyordu. Kötü baskılarla, renkliden siyah beyaza dönüştürülmüş sayfalarıyla her iki dergi de çok geçmeden kapandı. Yayının durdurulmasından sonra iade sayılarla cilt olarak tekrar piyasaya verildi. 1999-2000 yılları arasında ise Dünya yayınevi *Tarkan*'ın 8 macerasını büyük boy albüm formatında siyah beyaz olarak yayınladı. Burak ailesi tarafından hazırlanan bu seri, Tarkan'ın internet sayfalarından basın açıklamalarına kadar çeşitli biçimlerde tanıtılıyordu. Ancak seri *Tarkan*'ın kronolojik sırasına uymadan karışık bir sırayla sunuldu, birbirini takip etmesi gereken serüvenler atlanmıştı.

Tarkan'ın geçmişinin öyküsü, *Gümüş Eyer* (1969-1971) adlı macerada anlatılır: Küçük bir çocukken ailesi katledilen Tarkan, doğada kurtlar tarafından büyütülmüştür. Daha sonra *Kurt Kanı* (1973-1974) adlı macerada da Tarkan'ın geçmişine –ayrıntılı olarak- geri dönülür. Maceraları sırasında Tarkan'a bir kurt yoldaşlık eder. Tarkan'ın pek çok macerada gözüken dostları ise ilk olarak *Margus Kalesi* adlı macerada karşımıza çıkan yiğit Hun kızı Bige ve ona umutsuzca gönlünü kaptırmış olan tıfıl Külke'dir. Maceralara sınırlı ölçüde de olsa mizah unsuru katmak gibi çeşni işlevi gören Külke, İtalyan Herkül filmlerindeki benzer bir karakterden bir hayli esinlenmişe benzemektedir. Bige ise Tarkan'dan karşılık bulmasa da ona aşıktır. Külke'nin kendisine söylediği "komik" sevda sözlerinden bu nedenle rahatsız olmaktadır. Birkaç kez yıkanırken ya da başka erkekler tarafından arzulanırken gösterilse de Bige, dizideki erotik unsurlardan biri değildir. Karaoğlan'ın yoldaşı Bayırgülü'ne ya da Malkoçoğlu'nda aralıklarla görülen neşeli-civelek "hırsız-kızlara" benzemez. Giyiminden kuşamına, tavırlarına ve mücadeleci kişilliğine bakılırsa erkekten farksızdır. Hattâ Tarkan da onu ilk gördüğünde genç bir delikanlı sanacaktır. Tutsak edilmesi ve kadınlığına yönelik cinsel saldırganlık tehdidi Tarkan öykülerinin önemli gerilim vesilelerinden biridir.

Tarkan öykülerinde farklı isimlerle de

olsa benzer tiplemelerle karşılaşırız. Sanki aynı oyuncu kadrosuyla devam ettirilen bir seriyal filmi gibidir. *Margus Kalesi*'ndeki Fedelio ile *Honoriya'nın Yüzüğü*'ndeki Kandilis; *Mars'ın Kılıcı*'ndaki Ursu ile *Viking Kanı*'ndaki Dilsiz Orso; *Maryo'nun Kuşları*'ndaki Dev Zenci Katara ile *Honoriya'nun Yüzüğü*'ndeki Kombo aynı tiplemelerdir. *Altın Madalyon*'da görülen Yüzbaşı Silas ve Kolosso tiplemeleri *Milano'ya Giden Yol* serüveninde de görülür. Bütün kötü sarışın kadınlar birbirini izlemektedir. *Kuzey Canavarları*'ndaki Prenses Anita, Büyücü Goşa'nın öncüsüdür.

Tarkan senaryoları kronolojik olarak izlendiğinde, öykülerin bir derinlik kazandığı görülebilir. Başlangıçta bir efsane mitine eklenmiş öykülerde; olağanüstü yaratıklar ve dünyayı fethetme arzusu taşıyan kötüler öne çıkarken, sonraları tiplemelerin giderek geliştirildiği, entrika öğesinin temel ekseni belirlediği oldukça uzun anlatılar oluşacaktır. Bu değişim sürecinde özellikle kötü adam tiplemeleri başarıyla resmedilecektir. Öyle ki *Korkunç Takip*'teki (1969) Örümcek ve *Gümüş Eyer*'deki Tek Gözlü Hortis gibi "başrolde" olmayan kötüler dahi hatırda kalacak raddede iyi anlatılacaktır. *Tarkan*, günlük bir gazete için çizildiğinden üretim temposu zamana yayılabiliyor, oldukça sabırlı ve sebatkârca uğraşıldığı anlaşılan detaylarla resmediliyordu. Dizinin başlangıcında ve aralıklarla *Hürriyet* gazetesinde çıkan röportaj ve haberlere bakılırsa, öyküleri önce fotoroman olarak üretiyor, en azından kimi önemli gördüğü mizansenleri mankenler kullanarak fotoğraflıyor, sonra çizgiye aktarıyordu. Burak, çalışma biçimini anlatırken, gösterdiği titizliği İtalyan stüdyolarında geçirdiği çizerlik tecrübesine bağlamayı da ihmal etmiyordu. Yazı ağırlığı nedeniyle yenilikçi olmasa da, kare-içi tasarımı ve devamlılığı, zor "sahneler" çizerek gösterdiği ustalık isteyen tekniği nedeniyle ülke genelinde bir dönemeçtir. Türkiye'de çizgi romanın sanat olarak kabulündeki katkısı, mesleğe getirdiği saygınlıktan çok daha önemlidir.

Tarkan Filmleri

Diğer tarihsel çizgi romanlarımız gibi *Tarkan* da beyazperdeye uyarlanarak popüler bir dizi filme kaynak oluşturmuştur. Tarkan filmlerinin çizgi romandaki fantastik-mitik havayı başarıyla yansıttığı söylenebilir. Hattâ İngiliz sinema yazarı Pete Tombs, *Mondo Macabro* adlı eserinde "Tarkan filmlerinin dünya fantastik sinemasının en iyi özelliklerini barındırdığını" yazmıştır. Nitekim İngiliz Channel 4 televizyonu, Tarkan filmlerinden bazılarının gösterim haklarını kiralamak için girişimde bulunmuş ama (filmlerin tüm haklarını Arzu Film'den satın almış olan İnterstar televizyonu ile) anlaşamamıştı.

Tarkan filmlerinin her zaman değil ama genellikle çizgi romana bir hayli sadık kaldığı gözlemlenebilir. Hattâ bazen doğrudan çizgi roman kareleri, film için *storyboard* işlevi görmüş gibi gözükmektedir. İlk Tarkan filmi (1969, yön. Tunç Başaran) esas itibariyle *Mars'ın Kılıcı*'nın uyarlamasıdır; yalnız çizgi romanın finalindeki dinozorlar filmde yer almaz; *Gümüş Eğer* (1970, yön. Mehmet Aslan) ve *Viking Kanı* (1971, yön. Mehmet Aslan) filmleri de bu filmlerle aynı adlı maceraların uyarlamasıdır, yalnız çizgi roman *Viking Kanı*'ndaki deniz ejderi aynı adlı filmde dev bir ahtopot olarak beyazperdeye gelmiştir. Diğer bazı çizgi roman maceralarındaki kimi yan-öyküler ise çeşitli filmlerin içine serpiştirilmiştir, örneğin *Dehşet Kulesi* adlı çizgi roman macerasına adını veren mizansen ilk Tarkan filminde, *Honoriya'nın Yüzüğü*'nün finalinde yer alan zindandaki göğsü kesici çıkıntılarla dolu kör adam ise *Altın Madalyon*'da (1972, yön. Mehmet Aslan) yeralır. Son Tarkan filmi *Kolsuz Kahramana Karşı* (1973, yön. Mehmet Aslan) ise çizgi romanıyla en az ilgili olanıdır diyebiliriz. Yönetmen Mehmet Aslan'ın sinema anlayışına yakın olan film, Kung-Fu serilerinin ünlü Wang-Yu'su ile Tarkan'ı birarayа getirecektir.

Aslında tam bir 'geceyarısı sineması' ürünü olan Tarkan filmleri ne yazık kl son yıllarda televizyonlarda sanki çocuklara seslenen filmlermiş gibi öğlen saatlerinde gösteriliyorlar ve böyle olunca beklenildiği gibi yoğun biçimde sansürleniyorlar (Bu filmler, geçmişte göçmen Türk toplumu için Almanya'da sansürsüz olarak video piyasasına sürülmüştü; ülkemizde de RTÜK öncesi dönemde televizyonda san-

Tarkan dizisinin belki de en etkileyici karakteri olan Goşa.

sürsüz olarak gösterilmiş oldukları söyleniyor). Serinin en hayranlık uyandırıcısı olan *Tarkan Altın Madalyon*'a bir bakalım. Bu film, *Tarkan Gümüş Eyer*'in devamı niteliğinde. O filmde Tarkan'ın yokettiği büyücü Goşa (Halit Refiğ'in eski karısı, İsveçli "Eva Bender", gerçek adı: Eva Abramson), bu filmde diriltilecektir. Filmin başlarında bir rahibe ve üstsüz bir dansöz kaçırılıyor. Daha sonra bu kurbanlar, her ikisi de üstsüz olarak, kötü bir büyücü tarafından gizli bir mabette haça geriliyorlar. Büyücü her iki kadını da bıçaklıyor ve oluk oluk akan kan haçların dibindeki kanallar aracılığıyla bir iskelete ulaşıyor. İskelet yavaş yavaş kanla birlikte dirilip çırılçıplak durumdaki genç ve güzel Goşa'ya dönüşüyor ve (göğüs uçları saçları tarafından örtülen) Goşa diriliyor. Filmi televizyonda izlediğinizde ise rahibenin kaçırılmasının hemen ardından Goşa'nın dirildiği ana geçiliyor. Filmin diğer bir kayda değer sahnesinde ise çırılçıplak olarak ata binmiş Goşa, Tarkan'ın arkadaşlarından birinin yavuklusunun karşısına çıkıyor ve genç kadını hipnotize ediyor. Genç kadın, bilinçsizce Goşa'ya doğru ilerlerken dev bir örümcek ağına yakalanıyor ve Goşa, onun kanını içiyor. Bu sahne televizyonda gösterildiğinde yakın plan çıplaklık içeren kareler ve bu arada kan içme anları, kesilmiş durumda: Yalnızca zavallı kadının dev örümcek ağına yakalanışını görüyoruz. Tarkan sislerle kaplı bir ormanın içinden, bir uçurum arasındaki asma köprüden geçerek Goşa'nın şatosuna ulaşıyor. Burada yerden kazıkların yükseldiği bir odada metalik bir adamla mücadele ediyor. Onu tek zayıf noktası olan gözlerinden kazıklayarak öldürdükten sonra çılgın kahkahaların geldiği başka bir odaya geçiyor. Duvarları kıpkırmızı renkteki bu odada yüzü kukuletalı bir savaşçıyla kılıç dövüşü yapıyor. Tarkan, bir kılıç darbesiyle rakibinin üstündeki elbiseyi yırtıyor ve elbisenin ardından savaşçının dolgun göğüsleri görülüyor. İkinci bir kılıç hamlesiyle kukuletayı çıkarınca (evet, bildiniz) Goşa'nın yüzü meydana çıkıyor ve Tarkan'ı ipnotize ediyor. Aniden odanın zemininde dev bir örümcek ağı deseni beliriyor ve Goşa, bu desenin üzerinde yere yıkılan Tarkan'ın üstüne binip onun kanını içiyor. Daha sonra Goşa bir mahzende dev bir örümcek ağının içindeki Tarkan'ın önünde çırılçıplak dans ederken görülüyor. Ama tabii ki televizyonda bunları görmüyoruz, Tarkan'ın kukuletalı savaşçıyla kılıç dövüşüne girişmesinden itibaren her şey, Goşa'nın Tarkan'ın kanını içmesi, sonra önünde dansetmesi tamamen kesilmiş.

Pete Tombs'un hem ABD'de, hem de Britanya'da yayımlanan ve fantastik sinema meraklılarının incili haline gelen kitabındaki Tarkan filmleriyle övgü dolu pasajlardan da önce bu filmler, Almanya'daki videoları sayesinde *Video Watchdog* adlı saygın Amerikan dergisinde Batılı sinemaseverlerin dikkatine sunulmuştu. Jesus Franco üzerine yazdığı çığır açıcı kitabıyla tanınan Peter Bluemenstock, derginin 1993 tarihli 20. sayısında Tarkan filmleri için şöyle diyordu: "Fantazi, dövüş sanatları ve korku unsurlarının çılgın bir karışımını içermeleri sayesinde Tarkan filmleri hiçbir zaman eğlendirici olma konusunda başarısızlığa düşmüyorlar." Dış pazarlara layıkıyla sunulabilmeleri durumumunda popüler sinemamızın bu dikkate değer ürünlerinin örneğin *peplum* olarak adlandırılan İtalyan benzerlerinden aşağı kalır yanlarının olmadığının çok daha geniş kesimlerce tescil edileceğine kuşku yok.

Aynı yıllarda, okuyucular o dönemin İngiliz çizgi romanlarını yayımlayan bir dergi olan *Kaplan*'da, Samim Utkun tarafından özenle çizilen dergi kapağının değiştiğini görüp şaşıracaklardı. Üstelik "Kaplan" logosu küçülerek alta inmiş, üstünde ise kapakta resmi görülen karakterin ismi yer alıyordu: Malkoçoğlu. Benim daha sonraki yıllarda İstanbul Saint Joseph Fransız Lisesi'nden İngilizce öğretmenim (Amerikan İngilizcesiyle konuşurdu) olan, dört beş sene evvel dediklerine göre bir ihmal sonucu kaybettiğimiz Ayhan Başoğlu hazırlamıştı Malkoçoğlu'nu. Kendisinin belirttiğine göre böyle bir karakter yaratmayı askerliği sırasında Kore savaşı gazilerinin mezarlarını dolaştığı bir akşamüstü kafasına koymuştu. *Cumhuriyet* gazetesi'nin göz bebeği olan Malkoçoğlu'nun asıl başarısı çizgi romanı sayesinde değil de, kısa sürede sinemaya uyarlanıp başrolünü Cüneyt Arkın'ın son derece yoğun hareket gerektiren sahnelerde dublör bile kullanmadan oynadığı filmler yoluyla geldi. Büyük şehirlerde bile orta sınıfın yoğun ilgisiyle karşılaşan bu filmler kahramanlık hikâyeleriyle büyüyen Anadolu insanını da genç yaşlı sinemaya çekti.

İsmail Gülgeç, 1981-1982 yıllarında Cumhuriyet Gazetesi'nde Memo adlı bir tarihî çizgi roman yaptı. Tamamlanmamış olmasına karşın çalışmanın yoğun emek ve sabırla yapıldığı açıkça görülüyordu. Gerek gerçekçi anlatımı, gerek konu ve karakter dağılımı itibarıyla hak ettiği ilgiyi görmemiş "kayıp" çizgi romanlardan biri Memo.

Karaoğlan, Bahadır, Akbulut Kaan, Abdullah Turhan'ın çizdiği incecik bıyıklı ve benzerlerinin aksine kısa saçlı Viyana akıncılarından Alptekin (Yaz. Ahmet Kozanoğlu) ve yine aynı sanatçının uzun sarı saçlı, bıyıksız Tolga'sı gibi türün

önemli çizgi roman karakterleri popülerleşerek, toplumsal anlamda çeşitli açılardan yetersiz olan görüntümüzün hilafına okurun bilinçaltına güven telkin ettiler. Abdullah Turhan'ın çizgi romanları sağlam ve akıcı çizgisiyle kendini belli ediyordu. Bu çalışmaların içeriğine baktığımızda çokça kavga, savaş, mücadele, mutlaka kahramanla bir kadın arasında yaşanan "tutku" ve bizim gibi gülmeceye meyilli bir topluma ilaç gibi gelen mizahî bölümler olmazsa olmaz unsurlar olarak görülüyordu. Bir başka çalışma Sezgin Burak'ın elinden çıkıyor ve türün tüm öncüleri gibi önce bir gazetede (*Hürriyet*) günlük tefrika halinde yayımlanıyordu. Belki sanatçısının yaşama bakışından dolayı daha ağır başlı, ciddi ve bu türün kimilerince en önemli örneği sayılan (belki birincisi, belki *Karaoğlan*'dan sonra ikincisi, ya da birlikte) Tarkan'dı bu yeni karakter. Daha önceki yıllarda *Bahadır* dergisi için de Şahap Ayhan'ın hazırladığı *Hunlar Geliyor* çizgi romanındaki aynı adlı, uzun sarı saçlı, sarkık bıyıklı bir tipten esinlenmiş miydi bilinmez ama anatomik hataları en alt düzeyde tutan, teferruatı ihmal etmeyen bir çizgi dünyası içinde, kurduyla birlikte dolaşan Hun savaşçısı Tarkan'ın maceraları gerilim doluydu. Diğer örneklerde kullanılan mizah dizide önemli ölçüde dışarıda bırakılıyor ve böylece maceralar daha sert bir görünüm sergiliyordu. Kendi adıma, hani nasıl Teks, çağdaşı olan westernleri olgun içeriğiyle çocuklaştırıyorsa, *Tarkan*'ın da tarihî kahramanlık türü çizgi romanlar içinde buna yakın bir farklılığa sahip olduğunu düşünmüşümdür. Mizahın eksikliği belki de Tarkan'ın daha öykülerin hemen başında "yalnız adam"ı sergilemesiyle başlar. Gerçi Kulke gibi müthiş ok atan cüce bir Hun savaşçısı ile yine çok iyi dövüşen ve Tarkan'a hayran güzel bir genç kız (*Bige*) çoğu macerada görülse de Tarkan tektir (daha sonraki maceralarda kardeşi Tan da çıkar, ancak okura yansıyan his bence Tarkan'ın yalnızlığıdır).

Tarkan dışındaki tarihî kahramanları ise, çevrelerindeki insanlarla oluşturdukları "olumlu" karakter kalabalığı ile, sosyal ilişkileri kuvvetli bir toplum olma özelliğimizi[6] yansıtmaktadır. Genç okur tek bir kahramana odaklanıyor gibi gözükse de ana karakterin dostları maceralara tatlı, yumuşatıcı bir hava katıyor, bazen dört kişiden (Karaoğlan, Baybora, Balaban ve Çalık), bazen iki kişiden (Malkoçoğlu ve Ejder) oluşan bir "iyiler grubu", westernlerde olduğu gibi içteki paylaşma, dostluk, dayanışma gibi duyguların açığa çıkmasını sağlıyordu. Örneğin *Karaoğlan*'da baba oğul ilişkisi üzerine hoş şeyler söyleniyor, bir babanın hoşgörüsü ve oturmuşluğu ile kanı kaynayan oğlunun tezcanlılığı arasındaki saygı, sevgi ve güven kavramları aktarılıyordu. Yine *Karaoğlan*'da ilk kez bir kadın -çıtı pıtı, yankesici ve Karaoğlan'ın tatlı baş belası Bayırgülü- konumu (cinselliğe yaklaşımı, hırsızlık huyu vs.) belirsiz bile olsa hem bu çiz-

6 Büyük göçlerin ve göçmenlerin sıcak mahalle ilişkileri kurdukları ya da buna özlem duydukları '60 ve '70'li yıllardan söz ediyoruz.

gi romandaki diğer karakterler hem de o dönemin okuru tarafından içtenlikle karşılanıyordu.

Türün bütün kahramanlarının ortak özelliklerinden belki en önemlisi kadınlarla olan ilişkileridir. Kahramanlarımız her macerada mutlaka bir, hattâ zaman zaman iki gönül ilişkisi yaşamaktadırlar. Çoğunlukla yabancı bir ülkenin iktidarında bulunan bir prenses, bir kraliçe, kaçınılmaz olarak kahramana tutulur. Konaklanılan hanlarda ayyaş göbekli kocalarını umursamadan kahramanımızın odasına giriveren, pek de gönüllü olmadan evleneceği savaşçıyla buluşmadan önce gözyaşları içinde kahramanımızla ateşli bir gece geçiren kadınlar yığınladır. *Karaoğlan*'da yaşlı bir kadın, evlenmemiş ve evde kaldığını düşündüğü kızının kahramanımızla baş başa kalmasını sağlamak için evden uzaklaşır. Bu fiziksel birlikteliklerde genelde tutku vardır ama aşktan pek söz edilemez. Kahramanımız cephesinde aşkın oluşabileceği durumlarda da, özgür olma ve kendini dağlara ovalara vurma hissi galip gelir. Çünkü aşk, evliliği, bir sabitlemeyi gerektirmektedir ki hiçbiri aile kurup oturacak zihinsel seviyede değil gibidir.

Tarihî çizgi romanların yarattığı etki bakımından en önemli örneklerden biri de yine Abdullah Turhan'ın fırçasından çıkma, senaryolarını Rahmi Turan'ın yazdığı bildik esmer, bıyıklı, yağız diye tanımlanan Türk tipine uygun Kara Murat'tır. Bizlere Cengiz Han'dan çok daha yakın duran Fatih Sultan Mehmet'in fedaisi olan *Kara Murat*, serüvenlerine ünlü Vlad Prensi Kazıklı Voyvoda'nın hakkından gelerek başlıyor ve yine tarihî filmlerin sıkı oyuncusu Cüneyt Arkın'ın katkısıyla da orta sınıfın gönül kahramanı oluveriyordu.

Bu türün çizgi romanları biraz dikkatle incelendiğinde klişe niteliği kazanmış ve toplumumuzdaki sağlıksız bakış açısını yansıtması açısından önemli birtakım unsurlar vardır. Genel olarak yan karakterler, ana karakter/kahraman karşısında her açıdan daha yetersiz gösterilmektedir. Ana karakter gençtir, yirmi küsur yaşlarındadır. Uzun boyludur - en azından kesinlikle kısa değildir. Vücudunda bir dirhem yağ yoktur. Saçı genelde uzun ve gürdür, herhangi bir dökülme söz konusu değildir. İçki içmeyi bilse ve bu konuda çok dayanıklı olsa da -Tarkan haricinde- pek içki içmez. Ancak burada içkiden ziyade alkolün sonucunda oluşan sarhoşluk devre dışı bırakılır. Ana karakter yalan söylemez, kumar oynamaz, aşırı yemek yemez ve uyumaz. Yan karakterler ise bunların tersi özelliklerle donatılmışlardır.

Bana en itici gelen ise bağımsız olarak yan karakterlerde kabul edilebilecek kimi fiziksel özelliklerin -şişman, kel, çirkin vs.- giderek yan karakterin karşı cinsle ilişkilerinde de sanki yönlendirici birer nedenmiş gibi gösterilmesiydi. Ana karaktere güzel, çekici, düzgün vücutlu kadınlar reva görülürken, yan karakterlerle onlar gibi şişman, güzelliği ve yaşı geçmiş kadınlar eşleştirildi. Sanatçılar tarafından yapılan bu denkleştirmede sanki acımasız bir tavır saklıy-

Fikret Kol'un Seksenli yıllarda Hürriyet *gazetesinde yayımlanan Alpago çalışması. Gazetenin ikinci bir Tarkan yaratma çabası, dönemin değişen koşulları nedeniyle başarılı olamamıştı.*

dı. Okurun yan karakterlerin fiziksel yetersizlik ve zaaflarından, şaşkınlıklarından, sakarlıklarından doğan hadiselere gülmesine anlam veremediğim gibi bu eşleştirmeleri de hiç kabul edemedim. *Karaoğlan'ın* '77'de çıkan, tifdruk baskısıyla gerçekleştirilen ilk renkli serisinde, daha önceleri gerçekçi çizgiyle verilen Balaban'ın karikatürize bir çizgiyle kullanılması ve böylece gülmece bölümlerine katkı sağlanması bence bu hatayı iyice büyütüyordu. Millî beklentilere göz kırpan bu çizgi romanlarda, okur kazanma dürtüsünün de etkisiyle yaratılan şovenist söylem, bu biçimsel destek ile de kuvvetlendiriliyordu. Zorunlu olarak -ki klasik macera çizgi romanlarında genel kural gibidir- "kötü ve zalim karakterler"in fiziksel vurgusu, (dişlerin çarpık çurpuk olması, bağırırken ağızdan salyalar akması, gözlerin delice parlaması vb.) klişe unsurlarla gerçekleştirilmektedir ve "zihinsel-eylemsel kötülük" genel normlar açısından "fiziksel çirkinlik" ile desteklenmektedir. Dolayısıyla çocuk ve genç okurun bilinçaltında fiziksel mükemmeliyet (olumlu ana karakter bir erkek güzeliydi daima) ve olumlu değerler aynı terazi kefesine konuyordu. "İyi karakter" ile "kötü karakter" ayrımı keskin bir şekilde yapılıyor, kötünün iyinin tarafına doğru meyletmesi ya da iki kutup arasında gelgitler ve tonlara rastlamak neredeyse imkânsızlaşıyordu. İstisnai durum ise "kötü karakterler"in çoğunlukla ölüm anında veya hemen öncesinde "pişmanlık" yaşamalarıyla gerçekleşirdi. Sosyal tabakaların üst noktalarına doğru çıktığımızda ise iktidar ve zaaf arasında bağlar kurulduğu görülürdü. İktidarı kaybetmeme ve bu amaçla insana her kötülüğü yaptırabilecek hırs çoğu maceranın temel noktasını oluştururdu. Kadın karakterlerin bir kısmı (olumsuz olanlardan bahsediyoruz) sahip oldukları iktidarın nimetleri ile aşk arasında bazen bir kararsızlık yaşarlar ve bu tereddüt, kahramana rakip olan kadının okur nezdinde kötü erkek karakterlere kıyasla daha sempatik karşılanmasını sağlardı. Genelde Türk ulusundan olmayan bir tiplemenin zalim veya acımasız sıfatlarıyla değerlendirilme ihtimali daha fazladır.

Türün en popüler olduğu dönemlerde milliyetçilik duygusunu körükleyen çeşitli siyasi gelişmeler söz konusuydu. Tüm ülkeyi infiale sürükleyen Kıbrıs olaylarının ve bilhassa yetmişlerden sonra birbirini iyice yıpratan siyasi kanatlardan Sağ'ın bu türe ilgi göstermesi gibi unsurlar satışlarda etkili miydi, kestirmek çok zor. Sonuçta tarihî kahramanlık türü çizgi roman tarihimizde göz ardı edilemeyecek bir önem kazandı. O dönem, ailelerin şiddeti körükleyip Amerikan kültürünü yayıyor diye eleştirdikleri İtalyan kaynaklı *Teksas, Tommiks* gibi ürünlere karşı bu çizgi romanlar, panzehir olarak görülebiliyor, okunmalarında bir mahsur görülmüyordu. Peki, içeriklerinde şiddet daha mı azdı? Asla! Millî duyguların "kucaklandığı" bu çalışmalarda, şiddeti belirleyen unsurlardan birisi olan "kan", eleştiri alan *Teksas, Tommiks, Tim, Kit Taylor* gibi western çizgi romanlarında hiç gözükmez iken, tarihî kahramanlık türünün örneklerinde rahatlıkla kullanılıyor, böylece ölümcül ortamların etkisi kuvvetlendiriliyordu. Zaman zaman bilekten kesilen eller, kopan bir kafa, dövüş ve savaş sahnelerinin westernlerde olmayan şekilde daha gerçekçi çizilmesinin yanı sıra, erotizmi yok sayan yukarıdaki fumettilerin tersine maceralara mutlaka iki cins arasında gelişen tutku, kıskançlık ve sevişme sahnelerini yerleştiren bu çalışmalar, okur yaş ortalamasını yukarıya çekiyordu. Westernlerde "kadının" etkinliği çok azdı. Tarihî kahramanlık türünde ise kadın, önemli bir rol oynuyor, dişiliğini kimi zaman bariz bir şekilde silah olarak kullanarak iktidarı, en azından maceranın son düğümü çözülünceye kadar elinde tutabiliyordu. "Kadın"ın cinsel çekiciğiyle erkeğin zayıf noktasını ortaya çıkarması, *Tarkan*'da daha yoğun gözleniyordu. Bu Hun savaşçısının unutulmaz maceralarından birinde büyücü Goşa erkeğini yiyen bir "karadul" gibiydi. Onları hipnotize ederek kendisiyle sevişmelerini sağlıyor, sonra öldürtüyordu. Karelerde gezinen "erotik" olanı açacak olursak, iktidar ve aşk arasında aşkın (ve tutkunun) daima öne çıktığı bir ortam sunan, finaldeyse özgürlük ve aşkı karşı karşıya getirip özgürlüğün tercih edilmesiyle biten öyküler okuduk. Bir Türk erkeğinin yabancı bir kadınla birlikte olmasını gizli bir şovenizm duygusuyla izlerken bunun aksini bile düşünmedik. Zaten yabancı erkeklerin cinsellikle bağlantıları eğer iktidar sahibiyseler (Kral, prens gibi) her şeyden önce iktidarın kaptırılmaması veya iktidarın kuvvetlendirilmesi şeklindeydi. Bu amaçla düğünler yaparlar, gönlü olup olmadığına bakmadan komşu ülkenin kızıyla evlenme bağı kurarak imparatorluklarını sağlamlaştırma amacını güderlerdi. Yüksek tabakalardaki bu kişilerin ve tebalarının Türk kızlarıyla ilişkisi de çoğunlukla zor kullanma ve/veya tecavüz şeklinde oluyordu. Sanatçılar o dönemin şartları gereği milliyetleri ve cinsiyetleri ters yüz edip gösteremezlerdi. Tabi ki bütün bu seçimlerin/eşleştirmelerin söz konusu çizgi romanın yaşaması için zorunlu olduğu düşünülebilir. Böyle bir durumda da sanatçının okuru yönlendirmesinden, farklı alanlara taşıyıp düşündürmesinden ziyade okurun

başta siyasal olmak üzere, sosyal, kültürel eğilimlerini değerlendirip maceraları buna göre ticarî olarak şekillendirdiği söylenebilir. Öte yandan, unutulmamalı ki bu çizgi romanların yayımlandığı dönemlerde Türk filmlerindeki kötü adamlar, reel hayatta "sen kızlarımıza nasıl tecavüz edersin, namussuz?" denilerek saldırıya uğramaktadır.

Sonuç

Bu kadar sözden ve bunca yıldan sonra türün çizgi romanlarının bende ne bıraktıklarını şöyle özetleyebilirim. Hazırlanışlarında çok emek sarfedilen, ancak sıkı bir ekip çalışmasına yönelin(e)memesinden kaynaklanan yetersizlikler ve hatalar barındıran, farklı olmaya çalışsalar da klişelere yenik düşen bu çizgi romanlar hakkında en azından bu çerçevede konuşmak istemiyorum. Nasıl olduğunu bilemem ama bu çizgi romanlar (mukayese yaptığım yabancı örnekler de dahil) dostluk gibi, iyilik gibi, onur gibi haksızlığa az veya çok tepki vermek gibi birtakım kaybedilmemesi gereken -bence çok önemli- değerleri karelerden okurlara doğru taşıdılar. Bir dönemin şarkıcılarını, film yıldızlarını siyasi yelpazede bir yere oturtmaya kalkanlar çizgi roman kahramanları için de zaman zaman bu sınıflamayı yapmak istediler. Biz çocuk ve gençlerin hemen bütün örnekleri (yerli, yabancı, macera, erotik, western, tarihî kahramanlık, mizahî, masal vs.) bu ayrımı yapmadan tükettiğimizi unuttular diye düşünüyorum. Dolayısıyla ben bugün, 44 yaşında, çizgi romanı, bir çocuk ya da gencin hissiyatıyla, büyüklerin ön yargılarından uzak, çok bilen eleştirmen kimliğinden çok çok uzak bir gözle değerlendirmek istiyorum. Herhalde başka bir söz söylemem gerekmiyor.

iki

PUXA VIDA

Alaska: Yerini Hakeden Bir Başyapıt

Şenol Bezci

Türkiye'de entelektüeller ve iyi eğitim almış kişiler pek çizgi roman okumazlar. Çünkü *Teksas*, *Tommiks*, *Zagor* gibi çizgi romanlar alt-tabakalılık ve eğitimsizlikle özdeşleştirilir. Bu elbette ki bir önyargıdır ama tamamen de temelsiz değildir. Türkiye'de yayımlanan pek çok çizgi roman son derece basittir ve temel sanatsal kaygılardan uzaktır. Çizgi roman popüler bir sanat dalı olduğundan ya da başka bir deyişle kitle tüketimi için üretildiğinden, hedef okur çoğu zaman ortalama zekânın bile altında görülür. Çocukların en verimli okur kitlesi olması da çizgi romanın basitliğe kaçmasının bir sebebidir. Elbette yetişkinler için üretilen çizgi romanlar da mevcuttur. Yoğun sanatsal duyarlılıkla ve sadece belirli bir okur grubu için çizilen "underground" çizgi romanlar da vardır, ancak ticarî kaygılar yüzünden bu tür çizgi romanlar yurdumuza ulaşamamaktadır.

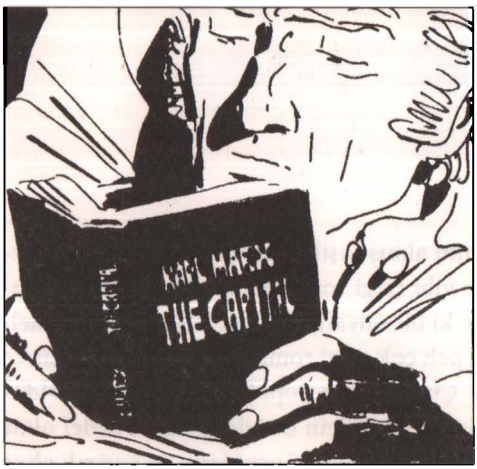
Türkiye'de çizgi romanla özdeşleşen *Teksas*, *Tommiks* gibi geleneksel çizgi romanlardan farklı olan belki de tek bir çizgi roman sayılabilir: *Ken Parker* ya da bizdeki adıyla *Alaska*. *Alaska* yazar Giancarlo Berardi ve çizer Ivo Milazzo tarafından 1977'de yaratıldıysa da, Türkiye'de bağımsız bir albüm olarak yayımlanması 1982'yi bulur. Ken Parker'ın yaratılmasında Sydney Pollock'ın 1972'de yönettiği *Jeremiah Johnson* filminde başrolü oynayan Robert Redford model olarak alınır. Redford'un fiziksel özellikleri ve filmdeki kıyafetleri ufak tefek değişikliklerle Ken Parker'a verilir. Başlangıçtaki sakallı görüntüsünden, Parker'ı daha sevimli kılmak için vazgeçilir. Zaman içinde figür kendine ait özellikler kazanır ve bugünkü Parker haline gelir (Galleppini, 1997: 128-129).

Hiç kuşkusuz *Alaska*, Türkiye'de yayımlanan en edebî çizgi romanlardan biri, belki de seksenlerdeki tek farklı çizgi roman. Bu farklılığı, bir yandan karak-

ter, öykü, sanatsal tavır ve görsel biçem başlıkları altında incelerken, bir yandan da *Alaska*'yı geleneksel western çizgi romanlarla bu bağlamlarda karşılaştırmak, Berardi ve Milazzo'nun haklarını teslim etmek olacaktır.

Karakter

Bütün çizgi romanlarda kahraman ana kişidir, olaylar onun etrafında gelişir. Bir iki istisna dışında kahraman belirli bir toplum ve coğrafya içinde yaşar. Coğrafya değişse bile toplumsal özellikler pek değişmez. Her yer kahramanın temel özelliklerine meydan verecek, onları sergilemesine olanak sağlayacak şekilde düzenlenir. Zagor Baltalı Ilah, sık sık Darkwood Ormanı'ndan dışarı çıksa da gittiği her yerde güçlüyü haklı kılan "orman kanunları" geçerlidir. Kulver Kalesi'ne üslenen Tommiks'in (Capitan Miki) bulunduğu her bölgede kanunları korumak gibi bir görevi vardır, her yerde bir ranger'dir. Çelik Blek'in (Il Grande Blek) tek uğraşı Amerika'nın bağımsızlığı için Kırmızı Urbalılarla, yani İngiliz askerleriyle savaşmaktır ve her macerasının temelini bu uğraş oluşturmaktadır.



Böylesi özelliklere sahip kahramanlar tabi ki birer karakter olamamaktadırlar. Seyirlik halk sanatlarında olduğu gibi, belirli kişilik yönleri ön plana çıkartılmış iki boyutlu figürler olarak kalmışlardır. Hacivat ile Karagöz, Punch ya da Fransız Commedia D'el Arte kişileri gibi, kurgusal hayatları boyunca hiç değişmeden, gelişmeden birer düz karakter olarak varolurlar.

Edebiyat dönemleri içinde ele alırsak çizgi roman kahramanları realizme bile ulaşamamışlardır. Edebî ve psikolojik derinlikten yoksundurlar. Belirli bir paradigma içinde yer alan maceralarında hep aynı şeyleri küçük değişikliklerle yaşarlar. Kötülerle savaşırlar, iyileri korurlar. Hep kazanırlar; hiç yılmazlar. İnsanlara kötü mesajlar verebilecek her türlü eylemden kaçınırlar. Pek çoğu cinsiyetsizdir. Pek azı aşık olur veya kadınlarla yatar. Sonuç olarak, bu dünyadan oldukça kopuk, inandırıcılıktan uzak kişilerdir.

Ayrıca, Teksas, Tommiks ve Zagor gibi gelenekçi çizgi kahramanlar konformisttirler. İçinde yaşadıkları toplumun değerlerini benimserler ve onları korumak için ellerinden geleni yaparlar. Zaten çoğu ya devlet görevlisi kanun koru-

yucudur (Tommiks, Teks, Judas) ya da adaleti ve düzeni sağlamayı kendilerine görev edinmişlerdir (Pekos Bill, Zagor, Mandrake, Kızıl Maske, Süpermen ve bilumum uçan kahramanlar). Talât Güreli "Türkiye'de Çizgi Romanlar" yazısında esseGesse kahramanları için "bütün bu kahramanlar ara sıra düzene karşı laflar etseler de, hep mevcut düzeni korumaya çalışan katı ahlâkçılardır... Kahramanların ortak saplantısı, inandıkları ya da verilen görevi başarıyla sonuçlandırmaktır" der (1997: 71).

Kahramanların konformist eğilimlerinin bir örneğini Zagor'un *İntikam Peşinde* adlı macerasında açıkça görürüz. Bu macerada Zagor'dan intikam almak ve ondan daha üstün olduğunu göstermek isteyen Süper Mayk adında biri Zagor'un tahtını sarsmaktadır. İki kez alt edildikten sonra Zagor bir Kızılderili reisine "Olaylar karşısında neler düşündüğünüzü biliyorum... Fakat bana olan güveninizi kaybetmemeniz gerek..." der. Sonunda, Zagor'un teklifiyle iki hasım arasında yedi bölümden oluşan ve Kızılderili şefler ve kale komutanlarının huzurunda ölümcül bir yarış yapılır ve kahramanımız yarışı kazanarak Darkwood'daki hakimiyetini yeniden kazanır. Yarışın sonunda Zagor izleyicilere hitaben bir konuşma yapar: "Sayın Komutanlar... Kızılderili Kardeşlerim... ve bütün kader arkadaşlarım, umarım her şey açıklığa kavuşmuştur artık... Bu günden itibaren Darkwood'da hayat tekrar eski haline dönecektir... Hepinizin saygı ve güvenini yeniden kazandığıma eminim ve öyle sanıyorum ki artık bunu yıkmağa kimse cesaret edemeyecek..."

Zagor Darkwood'daki düzeni tekrar sağladığını düşünmektedir. Oysa, işin ilginç yanı, Süpermayk düzen için asla bir tehlike oluşturmamıştır. Zagor'un kendine görev edindiği Kızılderili-Beyaz barışını asla tehlikeye atmamıştır. Maceranın sonunda Süpermayk'ın deli olduğu, onu yakalamak için uğraşan bir şerif tarafından belirtilse de, aslında Süpermayk atletizm ve atıcılık gibi konularda iyi eğitim almış zengin bir eksantiriktir. Zevk için banka soyar ve sonradan çaldığı paraları sahibine geri gönderir. Bu macerada ise tek derdi Zagor'ladır. Dolayısıyla Zagor, Darkwood'da oluşturduğu imajının ve karizmasının sarsılmasını önlemek için tam bir konformist gibi hareket edip, Supermayk'la gereksiz bir savaşa girmiştir. Kahramanların yaratılmasındaki eksiklikler yan figürlere, özellikle de kötülere yansımıştır. Yine karakterler değil de tipler vardır. Kötülerin niye kötü olduğu, haklı olabilecekleri yönler hiç göz önüne alınmaz. İyiler mükemmel, alabildiğine iyi iken, kötüler sonuna kadar kötüdürler. Levent Cantek, *Türkiye'de Çizgi Roman* kitabında, *Tommiks*'den bahsederken bu konuya şöyle bir ek yapar: "Zıtların keskinliği ilkesi içinde kötü adamlar bıyıklı, sakallı, berduş, tıknaz, kambur, tek gözlü, tek kollu tiplemelerdir. Kötü olmaları dış görünüşlerinin çirkinliği ile güçlendirilir. Tommiks ise kusursuzdur, hata yapmaz. Bütün kurallara bağlıdır" (1996: 123).

Kötülerin yanı sıra iyi yan karakterler de vardır ve bunların en önemlileri

şüphesiz, kahramanın her zaman yanında olan kadrolu dostlarıdır. Ancak bu figürlerin de hikâyeye mizah katmak gibi aslî bir görevleri olduğundan, onlardan farklı bir şey yapmaları beklenmez. *Tommiks*'de Konyakçı ve Doktor Salloso içki bulmak için olmadık şaklabanlıklar yaparak mesailerini sürdürürler. *Teksas*'da Profesör Oklitüs başarısız sihirbazlık denemeleriyle, Rodi ise afacanlıklarıyla güldürür okuru. *Zagor*'da Çiko'nun oburluğu ve sakarlığı, *Kaptan Swing*'de ise Gamlı Baykuş'la Puik'in geçimsizliği mizah öğesi olarak kullanılır.

Sonuç olarak, geleneksel çizgi romanlarda hem kahramanlar hem de diğer kişiler soluk alamayan, yaşamayan tiplerdir. Psikolojik derinlikten yoksundurlar.

Alaska'ya gelince, Ken Parker için aslında kahraman nitelemesi yersiz olur. Ne Judas ve Kinowa gibi intikam peşinde koşan, Charles Bronsonvari yüzeysel bir karşı-kahramandır, ne de diğerleri gibi gerçeklikten uzak süper kahramandır. Fiziksel ve ruhsal bir takım erdemleri vardır ancak bunlar asla inandırıcılıktan uzak değildir. Attığını vuramadığı olur; zaman zaman dayak yer; insanları kırar; evli kadınlara aşık olur; beğendiği kadınlarla yatar; kafası karışır, ne düşüneceğini bilemez... *İlahi Adalet* macerasında kendisiyle ilgili bir itirafta bulunur: "Bazen hatasız biri olduğum zannına kapılıyorum. Ama neyse ki sonradan bütün insanlar gibi yanılabileceğimi anlıyorum." Bu bir kahraman için yapılması zor bir itiraftır.

Geleneksel kahramanlar konformist iken Ken Parker yirminci yüzyılın başındaki Vahşi Batı'da toplumuna yabancılaşmış bir bireydir. Amerikalılar Kızılderilileri ve birbirlerini öldürürken, o atının eyerinde bulabildiği kitapları taşır. Okumayı çok geç öğrenmiştir, ama ateş başında Edgar Allen Poe okuyacak kadar da entelektüeldir. Amerikan Ordusu için ara sıra rehberlik yapsa da asla Amerikan emperyalizmini benimsemez. Kızılderili katliamının bir parçası olmamak için işinden ayrılır çünkü "bazen doğruluktan ayrılmamanın tek çaresi yolunu değiştirmektir."

Yaşadığı dönemin vahşetine rağmen, sadece mecbur kaldığında öldürür. Hümanist ve çevrecidir. Bir avcıdır ama sadece ihtiyacı kadar avlanır. *Gazeteci Leydi* adlı macerasında kurt tuzaklarına et koymak için bizon avladıklarında, yanındakilere sadece yaşlı bizonları vurmalarını söyler. Önden doldurmalı ve tek atışlı bir Kentucky tüfeği vardır. Berardi'nin de söylediği gibi bu özel bir tüfektir: "... sadece koruma amaçlı, karakteri psikolojik olarak belirleyen bir silahtır. Ken aslında bir avcıdır ve tek ateşe sahip olduğundan avına kendininki kadar şans tanır: Onu ya ilk seferinde vurur ya da kaçırır. Bu da Ken'in ahlâk anlayışının bir yönüdür" (Galleppini,1997: 129).

Ken'in ahlâk anlayışı onu diğer kahramanlardan ayıran en önemli unsurdur. Talât Güreli, Ken *Meksika Güneşi*'nde 15 yaşındaki Meksikalı bir fahişeyle yat-

Ken Parker'ın Türkçe'de özellikle yayımlanmayan "Grev" adlı öyküsünden bir bölüm.

madığı için, onu katı bir ahlâkçı olarak damgalar ve diğer kahramanların sırasına sokar: "Yine mutad numarasını yapmış ve zevk almayı düşüneceği yerde, küçük bir kızın fahişelik yapmasına sinirlenmiştir. Ken Parker duruma katı bir ahlâkçı bir toplumbilimci gibi bakmıştır... Bu şekilde davranış sergilemek, geniş kitlelere seslenen bütün kahramanların kaderidir zaten. Bu kahramanların karakteri eski söylencelerden beri hiç değişmez. Bu kahramanlar asla kişisel zaaf göstermez, haksızlık yapmaz ve aklın ve törenin dosdoğru çizgisinde yürürler" (1997: 217).

Oysa Ken fahişeyi onunla yatmak için değil, peşinde olduğu adam hakkında bilgi almak için çağırmıştır. 15 yaşındaki birinin anne ve babası tarafından satılmasına sinirlenmek için katı ahlâkçı mı olmak gerekir? Belki de Ken'i sinirlendiren küçük kızın, karnı doyduğu ve Pedro onu çok az dövdüğü için hayatından memnun (!) olmasını haklı çıkartan yaşamın ta kendisidir. Ayrıca, aynı macerada Carmen'le yatmakta tereddüt etmeyecektir Ken. *Gazeteci Leydi* ve *Göçmenler* maceralarında evli kadınlara aşık olacak kadar da zaaf gösterecektir. Konformist olmadığından törelerle zaten işi yoktur.

Öte yandan, Ken'in ahlâk anlayışı olmadığı söylenemez. Dinsizdir ama belirgin erdemleri ve prensipleri vardır. *Göçmenler*'de aşık olduğu kadının dindar çiftçi kocasıyla yaptığı konuşmalarda kurallarından bahseder. Ken Tanrı'ya değil de "insana ve onun barış ve özgürlük içinde yaşamak için bazı kurallar koymadaki yeteneğine" inanır. Zaten maceranın sonunda çiftçi de Vahşi Batı'da Hıristiyanlık öğretileriyle yaşayamayacağını öğrenecek ve saldırgana sol yanağını çevirmek yerine kavga ederek, kendini ve ailesini kurtaracaktır.

Çiftçi konuşmanın devamında Ken'e kendi kurallarını çiğneyip çiğnemediğini sorar. Ken son derece gerçekçi bir cevap verir: "Hem de çok... İnsanın zayıf

Uzun ve Eski Bir Tüfek

LEVENT CANTEK

Ken Parker'in Türkçe'deki ilk serüveni, sonraları borçları yüzünden yurtdışına kaçan bir yayıncının elinde heba oldu (1981). Gerçi heba dahi olamadı; kısa ömürlü *Pistelero*'nun içinde dolgu malzemeslydl, yarım yarım, ne kadar olabilirse o kadar oldu. Sonra, Tay Yayınları'nda, İtalyan çizgi romanlarının mahir yayıncısı Sezen Yalçıner'in elinde, *Alaska* (1982) adıyla aralıklarla da olsa uzun müddet yayımlandı. Tay Yayınları'nda temelde iki seri çıktı: İlki, 40 albüm yayımlandı ama ilk sayı iki serüven birarada biçimindeydi – sonraki yayımlarında bu serüvenler ayrı ayrı neşredildi. İkinci seri, *Vicdan Borcu* (La Donna di Cochito) ile başlayıp *Donovan'ın Çocukları* (I Ragazzi di Donovan) ile biterek 15 sayı sürdü. Eski serüvenlerin tekrar yayını ile devam eden bu seriye, ilk seride atlanan *Mine Town*'u da eklersek, *Ken Parker* Türkçe'de toplam 57 albüm yayımlanarak kapandı. Sezen Yalçıner, çizgi roman yayıncılığından vazgeçene kadar *Ken Parker*'e başlamayı hep denedi. Yayımlanmış serüvenlerle yaptığı bu denemeler hiçbir zaman uzun ömürlü olmadı; yayın, tekrar tekrar kapandı. Uzun süre sahaflarda en çok aranan, diğer çizgi romanlara nazaran yüksek fiyatlarla satılan *Ken Parker*, münevverler nezdinde ayrı bir ilgi buldu. Hakkında biraz nostalji, çokça '68 – doğallıkla yine nostalji- ve edebiyatla harmanlanan yazılar yazıldı. Üreticileriyle ilgili çeviriler yapıldı. Ama yayının neden kapandığı hep belirsiz kaldı, koleksiyoncular arasında sıklıkla konuşuldu. Yeniden yayımlanmaması, çizgi roman piyasasının içinde bulunduğu ortam sebebiyle anlaşılıyordu ama işler iyi giderken neden kapandığı kızgınlıkla soruluyor, merak ediliyordu. Genel eğilim, faturayı kadirşinaslıktan uzak olması sebebiyle yayıncıya çıkartmaktı. Oysa mesele *Ken Parker*'in Türkiye'deki yayın formatlarına uymamasıyla ilgiliydi. O dönem yayınlar onbeş günlük bir periyotla çıkarken, İtalya'da daha geniş aralıklarla yayımlanıyor, üreticileri iş temposundan bunalarak okuyucudan yeni serüvenler için "süre" istiyorlardı. Böyle bir ara, Türkiye'de *Ken Parker*'in yayımının kesilmesine neden olmuştu. Yeni serüvenlerin birikmesi beklenirken ülke çapında çizgi roman satışları düşmüş, yayıncılar işten el çekmişlerdi.

Ken Parker, İtalya'da ilk kez 1974 yılında *Collana Rodeo* dergisinin içinde küçük bir episod olarak yayımlandı. Öykü, yayının editörü *Bonelli*'nin ilgisini çekince bağımsız bir dizi olarak tasarlanmaya başladı. Albüm olarak ilk kez, 1977 yılında *Uzun Tüfek* (Lugno Fucile) yayımlandı. Türkiye'de Tay Yayınları, İtalya'da Şubat ve Mart 1978'de yayımlanan *Beyaz Balina (Caccia sul mare)* ve *Beyaz Topraklar (Le Terre bianche)* serüvenlerini birarada, ilk albüm olarak yayımlamayı tercih etti. Yalçıner, satışla ilgili kaygıları yüzünden İtalya'daki yayın sırasını kolaylıkla bozabiliyor, daha hareketli bulduğu –*Judas* ve *Jeriko* gibi dönemin satan çizgi romanlarına yakın- serüvenlere öncelik tanıyabiliyordu. Örneğin *Chattonaga Yanıyor (Il Giorno in cui brucio*, Ağustos 1979) adlı 22. serüvenden *Apaçi* (*Apache*, Temmuz 1981) adlı 38. serüvene atlayabiliyordu. Bunu Yalçıner'in yayıncılık tecrübesine ya da daha çok Türkiye'de orijinal yayın biçimleriyle çok ilgilenilmemesine bağlamak mümkün. Oysa sıralamaya uymak, üreticilerinin (Berardi-Milazzo) kahramanlarını ve kendi biçemlerini nasıl geliştirdiklerini görebilmek açısından oldukça ilginç bir malzeme oluşturuyordu. Bir başka nokta ise, Tay Yayınları'nın kimi gerekçelerle iki albümü yayımlamaktan kaçınmasıydı. Türkiye'de üç aşağı beş yukarı İtalya ile aynı tarihlerde yayımlanan Mayıs 1984 tarihli *Donovan'ın Çocukları* albümüyle dizi, Eylül 1985'te yayımlanan *Un Principe per Norma* adlı serüvene kadar süren uzun sayılabilecek bir ara veriyordu. 1977 Haziran'ından 1984 Mayıs'ına kadar 59 serüven yayımlanmıştı. Türkçe'deki iki eksik, Şubat-Mart 1982'de yayımlanan *Adah* ile 1984 Nisan'ında yayımlanan *Sciopero* oldu. İlki çok anlaşılır

değil: *Adah*, ırkçılık karşıtı özellikler içeriyordu ama ikincisinin yayımlanmaması yayıncısının sağ-muhafazakârlığına bağlanmalı. Melville, Longfellow, Hawthorne, Whitman, Poe, Emily Dickinson okuyan Ken, *Sciopero*'da Kapital'i okuyordu: Boston'daki fabrikalarda çalışma koşulları, grevcilere ateş eden askerler vardı karelerde. Yayıncısını korkutan –ya da sakıncalı bulduğu- sözleriyle "o" Ken Parker özellikle yayımlanmadı. İlginç olan, İtalyan okuyucuların bu iki serüvene gösterdikleri ilgiydi. 1998 yılında *Ken Parker* okuyucularının oylarıyla *Adah* en iyi öykü; *Sciopero* ise en iyi çizilmiş serüven seçilmişti.

İtalya'da kimi küçük gecikmelerle de olsa aylık olarak yayımlanan dizi, 1983 yılında iki ayda bir çıkmaya başladı. Ancak Ağustos ayında çıkan o senenin dördüncü sayısından (*Kiralık Katil*, *il Sicario*) sonra yayın kesildi. Sekiz ay sonra çıkan ilk sayıda Berardi, *Cepim*'e bir mektup ve telefon hücumu olduğunu belirterek, bu anormal gecikme için özür diliyordu. Ken Parker hâlâ yaşıyordu ve sağlığı yerindeydi ve bu durum karşısında kendi deyişiyle "bir pipo kadar masumdu." Gecikmenin sebebi kendileriydi. Berardi, diziyi revize ettiklerini, eksiklikleri azaltmak ve niteliği iyileştirmek için uğraştıklarını anlatıyordu. Ona göre *Ken Parker*'in kalitesi ancak bu biçimde yükselebilirdi: "Daima tekrar düşünülmüş bir ses gerekli. Biz hikâyelere göre yaşadığımızı düşünüyoruz ve kendimizi kandırıyoruz. Üretme ritmimiz 'süpersonik' değil –ayda 96 sayfa bir dolu iş- arkadaşlar çalışırken bu aylık eziyete her geçen gün daha gönülsüz katlanıyorlar." Berardi, sürekli üretmekten nasıl yorulduklarını anlatarak bir sonraki sayıyla diziyi tamamlayarak ara vereceklerini duyuruyordu: "Ken Parker'in serüvenleri, fiyatı sayesinde her sosyal tabakadan geniş bir kitleye ulaştı. Herkesin bizi izlemeye devam etmesini ümit ediyoruz. Özellikle buraya dek bize eşlik edenlere teşekkür ederiz." Bu tam bir veda olmasa da, dizinin belirli bir yayın periyodundan koptuğunu belgeliyordu.

Ken Parker, tamamlanan ilk dizisinden sonra ve kendi adına çıkan dergisinin yayımlanmasına kadar *Orient Express*, *Comic Art* gibi çizgi roman dergilerinde aralıklarla göründü (1984-1988). Üreticileri için yeni olan Ken'in Avrupa pazarına açılmasıydı. Dizi, Fransızca, renkli ve 48 sayfa boyutunda *L'Isola Trovata* tarafından *Colona West* adı altında yayımlandı (1983-1988, 31 sayı). Bu seri, Paolo Eleuteri Serpieri ile Berardi-Milazzo ikilisinin işbirliğinde ve Ken Parker'i temel almadan "Batı Hikâyeleri" çerçevesinde çıkıyordu. Bu arada *Cepim* tarafından iki macera birarada kullanılarak eski serüvenler *Ken Parker Raccolta* başlığı altında neşrediliyordu (29 sayı). 1989 yılında o güne değin yayımlanan 62 *Ken Parker* serüveni, "Serie Oro" başlığıyla yayımlanmaya başladı. *Collona West* döneminde kurulan "Parker Editore" (Berardi-Milazzo ortaklığı), bu yeniden sunumun yayıncısıydı. Aynı yayınevi tarafından çıkartılan "Collezione Serie Oro" yeni serüvenlerin de eklendiği bir formatla çık-

tı. Orijinal kapaklardan faydalanılıyor, kimi zaman iki serüven birarada sunuluyordu. 1992'de *Ken Parker Magazine* çıkmaya başladı. 1995 yılında kapandı. Bu, *Corto Maltese* biçimine uygun olarak farklı çalışmaları da yayımlayan bir çizgi roman dergisiydi. Onu, 1996'da çıkmaya başlayan *Ken Parker Collezione* (13 sayı) ve *Ken Parker Speciale* (4 sayı) izledi. İlki, *Ken Parker Magazine*'de yayımlanan serüvenleri toparlıyordu. İkincisi, altı ayda bir yayımlanan 180 sayfalık özel albümlerdi. Yayımlanan kısa öyküleri saymazsak, 1998 yılına gelindiğinde toplam 85 Ken Parker serüveni yayımlanmıştı. Takip edebildiğimiz kadarıyla *Faccia di Rame* adlı son albüm yeni bir vedayı içeriyordu. Berardi, okuyuculara yazdığı yazıda, Ken Parker'in yeniden üretilip üretilmeyeceğinden ya da kendi deyişiyle onun geri dönüp dönmeyeceğinin belirsizliğinden bahsediyordu: "...bazen kimi insanlar uzun bir zaman için yok olmak zorundadırlar. İşte Ken'in (...) ayrıldığını düşünmek bu yüzden hoşuma gidiyor; yaşadıklarını ileride belki anlatacak belki anlatmayacak."

Türkçe'de *Ken Parker*'in serüveni ise 2000 yılında ilginç bir biçimde yeniden başladı. Önce, İthaki Yayınları tarafından ilk kez büyük boy albüm formatında yayımlandı. *Vahşiler* adını taşıyan albümde Ken Parker'in İtalya'daki akıbeti hakkında en ufak bir bilgi yoktu. Oysa en azından yayın hakkının alındığı ajans aracılığıyla yeni bilgiler aktarılabilir ve hattâ üreticilerinden kısa da olsa bir yazı istenebilirdi. İtalya'da Ken Parker hakkında yazılmış çeşitli inceleme, kitap ve kitap bölümleri mevcut olduğu için ilginç bir aktarım sağlanabilirdi. Ayrıca, albümün künyesinde telif hakkıyla ilgili bir ibare, orijinal serüven ismi ve yayın tarihinin olmaması ise yayınevinin özensizliğiydi. Yayımlanan albüm, İtalya'da Temmuz 1992'de yayımlanan "*I Selvaggi*"nin çevirisiydi. Ken Parker ile ilgili ikinci sürpriz, Aksoy yayıncılık tarafından gerçekleşti. *Ken Parker*, *Mister No* ve *Swing* gibi kaç sayı süreceği belli olmayan, *Doğan-Egmont*'u onların deyişiyle "concept" olarak izleyen bir anlayışla yayımlanmaya başladı. Türkçe'de daha önce 39. Albüm olarak *Cellat* adıyla (*Cronoca*, Mart 1981) yayımlanan serüven bu kez *Yargı* adıyla çıkıyordu. Aksoy, bu serüvenleri anlaşıldığı kadarıyla bildik pazarlık usulü, "eskisi şu para, yenisi bu para" biçiminde satın alıyordu. Yoksa *Tommiks-Teksas* türü *esseGesse* ürünlerini saymayalım, yeni ya da yayımlanmamış maceraları olan ürünlerin eski serüvenleri neden tekrar edilirdi ki? Bu çizgi romanları satın alanlar yalnızca çocukluklarını kovalayan insanlar mıydı? Bu ürünler yalnızca nostalji malzemesi olarak mı okunuyordu? Ortada iyi örnekler de vardı: 1999 yılından başlayarak iki yayınevi, *Oğlak* ve *Dost*, gerçekten nitelikli baskı ve titizlikle çizgi roman yayımlamaya başlamışlardı. Ürünlerini ne "derin hakikatler" içeren metinlerle sunmuşlar ne de onları nostalji edebiyatına malzeme et-

mişlerdi. Türkiye'de çizgi romana ve üreticilerine bu düzeyde bir saygı, iki-üç istisna dışında hiç gösterilmedi. *Ken Parker*'in de bu saygıyı hakettiği açıktı. O, yalın, dımdızlak bir adamın öyküsüydü çünkü. Hırsızlıkların ve aşırılılıkların devrinde direnen uzun ve eski bir tüfek. Velhasıl, garip gözüken ayrıntılar zaman içerisinde netleşti, *Ken Parker*'in aynı yıl içerisinde çıkan her iki versiyonunun da korsan olduğu anlaşıldı. Koleksiyoncuların aklından geçen şüphe doğruydu ama mesele, yayın dünyasının kendi içerisinde "kol kırılır yen içinde kalır" meselinde örnek teşkil edecek biçimde geçiştirildi. Çünkü, korsanlık meselesi ajansları, büyük yayınevlerini ve yılların yayıncısını kapsayacak kadar çetrefildi. Ken Parker'in özellikli bir telif problemi vardı, yayın hakkı, genel eğilimin aksine yayınevi ya da ajansta değil üreticileri olan Milazzo ve Berardi'deydi. Üstelik, iki üstad bir biçimde dargın düşmüşlerdi. Burada gerçekten ilginç ve tam bir koleksiyoncu öyküsü giriyor devreye. Hakan Şaşmaz isimli bir çizgi roman koleksiyoncusu, çok sevdiği *Ken Parker*'in yayın hakkını almak için girişimlerde bulunuyor; Italya'da hem Milazzo hem de Berardi ile ayrı ayrı görüşerek bunu da başarıyordu. Şaşmaz, meşakkatli ve takdire şayan bu işi başarırken, Türkiye'de hareketlenen çizgi roman piyasasının doğal sonucu olarak *Ken Parker* akla geliyor; dizi, bir biçimde yayımlanmaya başlıyordu, hem de telif hakkının kendilerinde olduğu iddialarıyla. Sonuçta *Ken Parker*'in Aksoy yayıncılık tarafından yayımlanmakta olan dizisi durduruldu. Ardından Ken Parker, bu kez Hakan Şaşmaz'ın editörlüğünde Parantez (sonra Rodeo) Yayınları tarafından -aynı yıl içerisinde üçüncü kez- yayına başladı.

Yeni dizinin en önemli özelliği sunumuydu: Orijinal ölçülerinde ve yayın sıralamasına uygun olarak yayımlanıyordu. Ama bu önemli bir handikaptı da, aylık olarak yayımlanacağı ve kronolojik sıraya uyulacağı için Türkiye'de yayımlanmamış öykülere gelinmesi yaklaşık beş yıllık bir zaman alacaktı. Öte yandan Tay tarafından gereksiz biçimde atılan kareleri, hattâ sayfaları ve eklenen üst yazılarıyla bir seri ilk kez tabiri caizse "düzgün" yayımlanabilecekti. Bir başka konu, 1982-1983 yıllarında yayımlanan dizinin ilk serisinin çevirmenliğini yapan Füsun Demirel'in iddialarıydı. Demirel, çeşitli zamanlarda yaptığı röportajlarında bu çevirmenlik dönemiyle ilgili olarak, *Ken Parker*'i orijinalinde olmayan biçimde politikleştirdiğini iddia ediyordu. Kendi deyişiyle sol siyasal kimliğini *Ken Parker*'e taşımış ve kimselere sezdirmeden ona oldukça devrimci konuşmalar yaptırmıştı. Parantez Yayınları tarafından sürdürülen bu seri, ekonomik kriz nedeniyle 12 sayı sonunda kapandığı için çevirilerde ne türden değişiklikler yapıldığını kıyaslama imkânımız sınırlandı. Ancak bu ilk oniki serüvenin bir karşılaştırmasını yapmadık değil: Parantez, tercümeyi yine Tay'ın emektar çevirmeni Ay Barka'ya yaptırtmıştı, yorum farkları dışında "katkı" sayılabilecek ve çevirmenin kişiliğini koyduğunu imleyecek bir farklılık görmüş değiliz. Meseleyi 2001 yılında Füsun Demirel ile konuştum, kendisine özellikle hangi serüvenlere katkıda bulunduğunu ve metinde ne türden değişiklikler yaptığını sordum. Aradan geçen yirmi yıla yakın zaman nedeniyle hatırlayamadığını söylese de, iddiasının arkasında durdu. *Ken Parker*, özellikle Italya'da ve sanıyorum yayımlandığı her ülkede -popüler kültürün kendine özgü çelişkili yapısını göz ardı ederek konuşursak- sol sayılabilecek özellikleriyle hatırlanır. Üreticilerine çeşitli röportajlarında '68 ile ilgili sorular yöneltilmiştir, kaldı ki Ken Parker'in entelektüel sol kesimlerce sempatiyle anıldığı da aşikardır. Yoktan var edilmiş bir katkı getirdiğini düşündürecek bir çevirmen müdahalesi olduğunu sanmıyoruz.

yönleri olmasa kurallara gerek kalmazdı. İnsan güçlendikçe zayıflıkları büyür. Onu güçlü yapan sürekli mücadeledir..." Çiftçiyle kadınlardan da konuşurlar. Çiftçi sorar: "Kutsal Kitap'da (...) 'Başkasının karısına göz koymayın' der. Senin kurallarında da var mıdır bu?" Ken'in cevabı: "Elbette... Ama özellikle herkesin mutlu olmaya hakkı olduğu, ebedi bağ bulunmadığı da var..." (84). Talât Güreli'nin söylediğinin aksine katı bir ahlâkçı değildir Ken. Zaafları vardır ve o bunların farkındadır. Zaten bazen kendini mükemmel sandığını söyleyen o değil miydi?

Hakan Şaşmaz, Ken'i şöyle tanımlıyor: "İnsanları değiştirmek konusunda pek de iddialı olmayan,; hayatın ikilemleri karşısında, çoğu zaman kararsız kalacak kadar gerçekçi; sorgulayıp, eleştirebildiği medeniyetin çarpık gelişimi içinde, (...) yok olmakta olan bir kültür uğruna -aslında kendisi de bu kültürün bir parçasıdır- yapabildiği tek iş gibi gördüğü mesleğine dolayısıyla ülkesine sırt çevirmekten başka seçeneği kalmamış ama hâlâ hayata gülerek bakabilen bir kahraman..." (1997: 119).

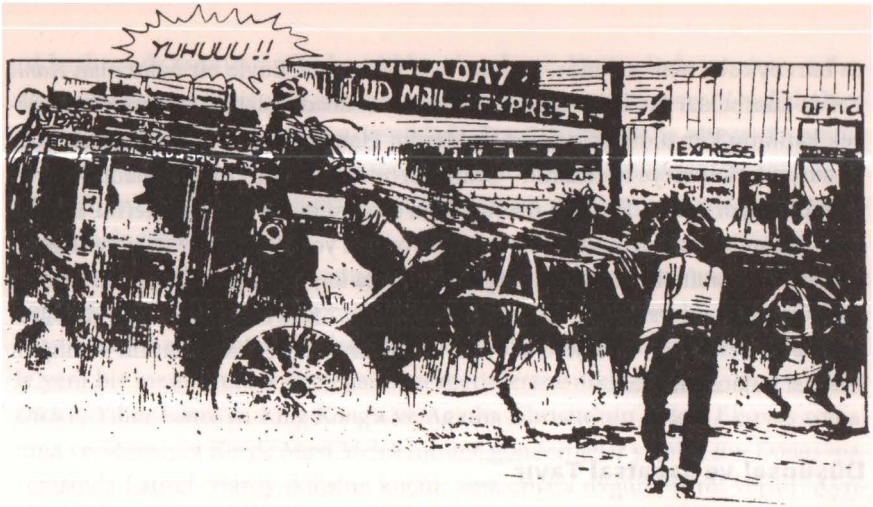
Yaratıcılarından Berardi: "Ken Parker bu güne ait bir insandır, bugüne ait sorunları vardır. Hiçbir kesinliğe, hiçbir güvene sahip değildir, gün be gün kendi kendine oluşturduğu idealleri ile yaşar; yanıp tutuşarak, umutsuzluğa kapılarak, cesaretini koruyarak ve acı çekerek tutarlı bir kişi olmaya çalışır... Sanırım onun özelliği, olabilecek en normal insan olmasıdır..." (Galleppini, 1997: 128-129).

Ve Milazzo: "Ken Parker 1800'lerde yaşamış herhangi biri, iyi ve kötü yanları ile. Derin bir başkalaşım sürecindeki bir toplumun içinde yaşıyor. Öyleyse Ken biraz da, bizim içimizdeki '68 döneminde büyümüş çocukların kişiliğini yansıtıyor: Mücadeleler, karşıtlıklar ve büyük hayal kırıklıkları. Tıpkı Ken Parker'ın bazı hikâyelerinde olduğu gibi. Kendi yaşadıkça belirli olayların farkına varan bir kişi" (Galleppini, 1997: 129).

Anlatılan özellikleriyle Ken modern bir karakterdir. Zaman içinde değiştiğinden sıradan bir Western tipi olmaktan kurtulmuştur. Gerçeğe yakın ve psikolojik derinliğiyle çizgi romanlar içinde bir devrimi simgeleyen bir karakterdir. Hasanali Yıldırım'ın sözleriyle, "İlk kez bir çizgi roman tipi bir ruha, yani büyük, küçük hatalara, zaaflara, derin acılara, paylaşmaya değer mutluluklara kavuşuyor... *Alaska*, karakterleri tek boyutluluktan kurtarı(yor)... (1997: 126).

Öykü

Böylesi karakter özelliklerine sahip bir çizgi romanın geleneksel kalıplar içinde öyküler anlatması doğal olarak düşünülemez. Öncelikle öyküler geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. Ken'i Antartika'nın buzulları, çöller, küçük Western kasabaları, vahşi doğanın ortası, avcı kamp ve köyleri, kaleler, yerli kampları, henüz



endüstrileşmekte olan şehirler ve ihtilal sırasındaki Meksika kentleri gibi birbirinden çok farklı ortamlarda görürüz.

Dolayısıyla öykü çeşitleri de büyük farklılıklar göstermektedir. Mizah, geleneksel çizgi romanlar için vazgeçilmez bir unsur olsa da, pek çok *Alaska* öyküsü dokunaklı ve dramatiktir. *Şilahşör,* dizinin belki de en dokunaklı öyküsüdür. Çocukluğunda insanlarda saygı uyandırmanın tek yolunun onları korkutmak olduğunu öğrenen bir silahşör iyice yaşlanmıştır. Üstelik her geçen gün biraz daha körleşmektedir. Öte yandan, kendine bir silahşör olarak ün yapmak isteyen herkes onunla düello etmek istemektedir. Öyküde daha dramatik olan ise silahşörün sürekli kabuslarında kendi çocukluğunu görmesidir. Kabuslarında bütün çocuklar ona meydan okumaktadır ve o artık çok yorgundur.

Bir başka dokunaklı öykü olan *Donnovan'ın Çocukları*'nda, ekonomik kriz sırasında, bir çocuk çetesi içindeki çocukların birbirleriyle ve karşıt çetelerle ilişkileri, baba-oğul münasebetleri ve vaktinden önce olgunlaşmak zorunda kalan iki çocuk arasındaki aşk konu edinilir. Bir yandan da bir fabrikatörün, çalışırken sakat kalan işçisine tazminat vermemek için yaptığı düzenbazlıklar anlatılır. Sakat işçi sonunda intihar edecektir. Bu öyküden bir önceki macera, Ken'in grev kırıcı bir polisi öldürdüğü *Grev*'dir. Ancak bu macera solcu düşünceler içerdiği için Türkiye'de yayımlanmamıştır.

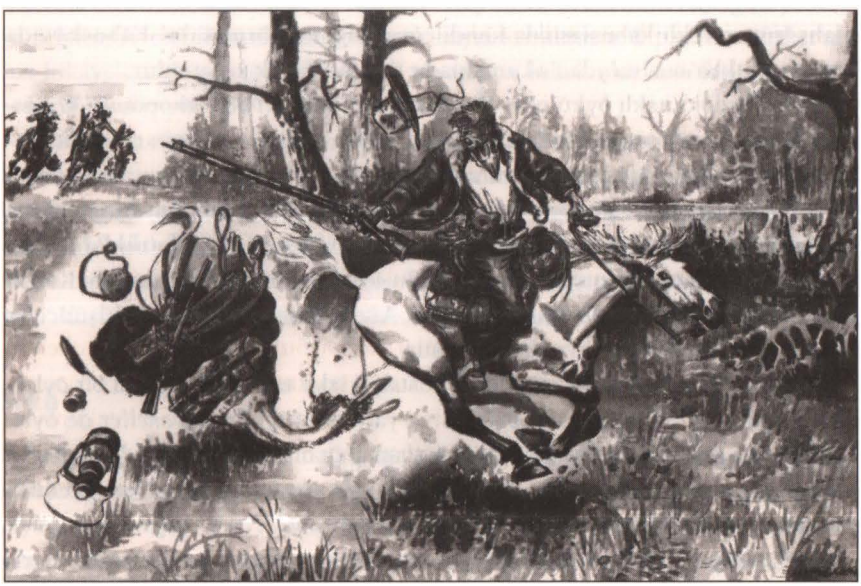
Yuvaya Dönüş, Ken'in geçmişine ait nostaljik izler taşıyan duygusal bir öyküdür. Küçük bir kızın annesini bulmasına yardım ettiği *Profesyoneller* de öyle. *Çalınan Mücevherler* bir el silahın bile patlamadığı bir dedektiflik öyküsüdür ve şehirde geçer. *Beyaz Topraklar* üç farklı kültürden insanın doğaya karşı verdikleri yaşam mücadelesini anlatır.

Alaska'daki öykülerin çeşitliliğini gösteren daha pek çok örnek vardır. Ayrı-

ca bazı öyküler açık uçludur. Sonunu asla bilemeyiz. Böyle bir öykü olan *Kanlı Yol*'da kasabalılar bir habercinin gelmesiyle kasabada işlenen bir cinayetin gerçek katilinin kim olduğunu öğreneceklerdir. Haberci ufukta görüldüğünde Ken kasabayı terk etmeye hazırlanır. "Onun gerçek (...) (katil) olup olmadığı sizi ilgilendirmiyor mu?" denmesi üzerine Ken'in verdiği cevap, karakterini belirlemesi açısından da önemlidir: "Hayır, artık önemi yok! Bu hikâye de gerektiği gibi bitti. Bir tarafta kazananlar... diğer tarafta da kaybedenler oldu. Ama işin acı yanı, ben ne bu taraftan ne de diğer taraftanım..." Ken'le beraber okur da öğrenemez gerçek katili. Dolayısıyla öykü içinde aktif bir rol alıp katilin kimliğini kendisi bulacaktır okur.

Düşünsel ve Sanatsal Tavır

Sanatsal tavırla kastettiğim Aristo'nun 'düşünce'sinin karşılığı olan, sanatçıların ya da karakterlerin düşünsel ya da sanatsal alt yapıları, yani felsefeleridir. Bir yanıyla *Alaska* son derece realist bir anlatıdır. Karakterlerde ve öykülerde geleneksel çizgi romanın abartmalarından kaçınılır. Çelik Blek'in aksine Ken Parker bir anda yirmi kişiyi dövemez. Hikâyelerde, *Zagor*'un aksine Hintli büyücüler ya da uçan daireler gibi doğa üstü unsurlara yer verilmez. Yaşayan, nefes alan insanın olabildiğince nesnel öyküsüdür *Alaska*. Örneğin Kızılderililere gerçekçi ve objektif yaklaşımı *Alaska* geliştirmiştir. Çeşitli maceralarda Kızılderili kültürüne ve Kızılderili katliamına ait bilgiler verilir. İyi beyaz, kötü Kı-



zılderili ya da tam tersi gibi basitliklere kaçılmaz. Ken onlarla yaşamış, onlardan çok şey öğrenmiş olsa da onları asla ilahlaştırmaz. *Gazeteci Leydi*'de Leydi Scott'la Kızılderilileri tartışırken şöyle der: "Oturan Boğa elbette ki büyük bir adam ama pis ve bitli olduğu da bir gerçek. Ayrıca Kızılderilileri göklere çıkarmak onlara bir şey kazandırmaz... Onları iyi ve kötü yanlarıyla olduğu gibi görmek gerek."

Bir başka açıdan Alaska postmodern bir tavır sergilemektedir maceraların pek çoğunda. En sık kullanılan postmodern strateji metinler arasılıktır (intertextuality). Farklı edebî metinlerden alınan karakter, öykü ya da sadece cümlelerle yeni bir metin kurma stratejisi olan metinlerarasılıkla *Beyaz Balina*'da *Moby Dick*'e, *Yıllar Sonra*'da *King Kong*'a ve Agatha Christie'nin *Orient Ekspres* romanına ve *Sönmeyen Kin*'de *Mavi Melek* filmine göndermeler yapılır. *Eve Dönüş* macerasında Laurel- Hardy ikilisine küçük ama onlara uygun bir rol verilir. Ayrıca, bir başka postmodern strateji olan parodinin çoğu zaman metinler arasılıkla birlikte kullanımıyla hem çizgi romana hem de geleneksel edebiyata ait bir takım kahramanlar "ti"ye alınır.

Sönmeyen Kin içiçe geçmiş birkaç öyküden oluşan, içinde yaşlanma temasını ve gelenek-gelecek ikilemini de içeren bir aşk hikâyesi. Öykünün asıl ilginç yönü başrolünde Marlene Dietrich'in oynadığı ve Josef von Sternberg'in yönettiği 1930 yapımı *Mavi Melek* filmini bir alt metin olarak kullanması. Filmden Mavi Melek barı, ana karakterler ve aralarındaki ilişki hiç değiştirilmeden alınmış ve Vahşi Batı'ya yerleştirilmiştir. Barın sahibi ve yıldızı Lola'nın çizimlerinde Marlene Dietrich kullanılmıştır. Film'de Lola'ya tutulduğu için işinden olan eski öğretmen Emil, çizgi romanda yine eski bir öğretmendir. Kısaca, Berardi *Mavi Melek* filmini kullanarak yeni bir öykü yaratmış ve Ken'i bu öyküye yerleştirmiştir.

King Kong ve *Orient Expresi Cinayeti*'ne gönderme yapılan macera, *Yıllar Sonra,* aslında bir dedektif romanı parodisidir. Nerdeyse bütün ünlü kurgusal dedektiflerin davet edildiği bir tren gezisine Ken de hasbelkader katılır. Dedektif romanlarında olduğu gibi trende bir cinayet işlenir ve bütün o ünlü dedektifler saçma sapan, akıl dışı teorilerle cinayeti çözmeye çalışırlar. Sonunda Ken mantıklı bir yaklaşımla olayı çözümler. Bu arada macera boyunca dedektiflerin gülünç sofistikelikleri vurgulanır.

Ayrılan Yollar'da da parodik yaklaşımlar vardır. Bu kez Ken bir barda kendisi için çalışacak birkaç kovboy aramaktadır. Hayatını Western öyküleri yazarak kazandığını söyleyen iyi giyimli biri ona yardımcı olmak için bardaki insanlar hakkında yorumlar yapmaya başlar. Bu adam aslında Ken'in yaratıcısı Berardi'dir; bardakilerse western çizgi roman kahramanlarıdır. Bu konuşma sırasında Teks, Zagor, Pekos Bill, Kit Carson ve Tommiks gibi çizgi roman kahramanları 'çıtkırıldım, züppe, seks manyağı, sadist, yapay, olgunlaşmamış, kasıntı ve

garip' gibi sıfatlarla tanımlanırlar. Bu bölüm, ayrıca, *Alaska*'nın kurgusal niteliğinin de altını çizmektedir. Sonuçta Ken de bütün o diğer kahramanlarla aynı bardadır ve aynı ontolojik düzlemde yer almaktadır.

Metinlerarasılık ve parodiye ek olarak, *Asker Hikâyeleri*'nde her şeyin yazıldığı, artık sadece daha önceden yazılmışları elden geçirebileceğimiz gibi postmodernist bir anlayış dile getirilir. Zaten *Ayrılan Yollar* ve *Sönmeyen Kin* metinlerarası ve parodik yapılarıyla bu ifadenin uygulamaları gibidirler.

Görsel Biçem

Görsel biçem yönünden de bir takım üstünlükleri vardır *Alaska*'nın. Bunları resimleme tekniği ve anlatım tekniği başlıkları altında inceleyebiliriz.

Alaska'yı çizmeye Milazzo başlamıştır. Daha sonra yayının yetiştirilmesi ve sürekliliği için Trevisan ve Ambrosini gibi çizerler de çizmişse de, *Alaska*'ya çizer olarak damgasını vuran yine Milazzo olmuştur. Milazzo'nun biçeminin temelini rahat çizgiler, yoğun leke kullanımı ve birebir yansıtmadan uzak yarı soyut figürler oluşturur. Bu biçem *Yıllar Sonra*'da, maceranın genel havasını yansıtılabilmek için karikatüre iyice yaklaşmıştır.

Ayrıca macera içinde bir kişi tarafından anlatılan öyküler niteliklerine göre çizilir. *Beyaz Topraklar*'da bir Eskimo tarafından anlatılan yaratılış efsanesi, *Gazeteci Leydi*'de bir avcının palavra dolu hikâyesi ve *Efsane General*'de Kızılderili bir çocuğun rüyası maceranın geneline hakim anlatılardan farklı olarak çizilmiştir. Kızılderili çocuğun rüyası, örneğin, Kızılderili sembolizminden ve ikonografisinden izler taşımaktadır. Böylece form, içeriği desteklemektedir.

Alaska'daki anlatım tarzı çizgiye daha çok ağırlık vermektedir. İnsanların eylemlerini belirtmek ve zamanı bildirmek için kullanılan "O sırada", "Az sonra" gibi cümleler sadece ilk sayılarda kullanılmış, daha sonra da anlatım tamamen sinema diline dönüşmüştür. Sık sık hiçbir yazılı anlatım ya da diyalogun olmadığı sayfalar görülür.

Kareler "tepeden üstten, çapraz, yandan, alttan bakışlara göre" çizilirken kamera vizörü bakış açısını belirler. Önemli sahnelerde "zincirleme, kesme, bindirme, dairesel çevrinme" gibi kamera hareketlerini yansıtacak kareler çizilir (Şaşmaz, 1997: 125). Türkiye'de yayımlanan ilk macera olan *Beyaz Balina*'da balinanın gemiye saldırması ve bir gemicinin kaptanın karısına saldırması montaj tekniğiyle eşgüdümsel olarak yansıtılır.

Sonuç

Alaska'nın, Türkiye'de yayımlandığı yıllarda kapağında yaratıcısının adı yazılan tek çizgi roman olduğu söylenir. Bu küçük ama önemli bir fark, *Alaska*'yı diğer-

lerinden ayıran hatırı sayılır bir semboldür. *Ken Parker*'ın, sadece tüketilsin diye üretilen, birbirinin neredeyse karbon kopyası olan western çizgi romanlarından farklı olduğunu, belirgin bir kişinin özel bir yaratımı olduğunu vurgulamaktadır. Berardi'nin adının altının çizilmesiyle, *Alaska*'nın gelenekselleşmiş klişelerden uzak, yaratıcısına ait *kişisel bir ifade* olduğu anlatılmaktadır. Bu kişisel ifade; karakter, öykü, düşünsel ve sanatsal tavır ve görsel biçem konularında benzerlerinden ayrılmaktadır. Bir başka bakış açısından da, *Alaska*'nın (ya da bugün bilinen adıyla *Ken Parker*'ın) postmodern eğilimleri ve çağdaş duyarlılığı yansıtan, çizgi romanı "içinde hapsolduğu" kalıplardan kurtaran, bir başyapıt ve klasik olduğunu söylemek yerinde olacaktır.

KAYNAKÇA

Alaska Sayıları: *İlahi Adalet, Gazeteci Leydi, Kızılderili, Göçmenler, Kanlı Yol, Sönmeyen Kin*

Cantek, Levent (1996). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Gappelini, Aurelio (1997). "Ken Parker'in Yaratıcılarıyla Söyleşi", *Sanat Dünyamız*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: Sayı 64.

Güreli, Talat (1997). "Türkiye'de Çizgi Romanlar", *Sanat Dünyamız*. İstanbul: Y.K.Y. Sayı 64, 1997, 41-79.

Güreli, Talat (1997). "Western Tutkusu", *Sanat Dünyamız*. Y.K.Y.: İstanbul, Sayı 64, 1997, 209-221.

Şaşmaz, Hakan (1997). "Ivo Milazzo'nun Çizgilerindeki İdealist: Ken Parker", *Sanat Dünyamız*. İstanbul: Y.K.Y. Sayı 64.

Yıldırım, Hasanali (1997). "Bir Postmodern Klasiği: Alaska", *Sanat Dünyamız*. İstanbul: Y.K.Y.

Zagor, "İntikam Peşinde", Büyük Albüm 30.

İmkânsız Olayların ve Gizemli Mekânların Dedektifi: *Martin Mystere*

LAMİ TIRYAKİ

Castelli'nin, İngiliz yazar Henry Rider Haggard'ın *Kral Solomon'un Hazineleri* adlı romanındaki Allan Quatermain karakterini geliştirerek yarattığı *Martin Mystere*, entelektüel bir "gizem" avcısıdır. Serüvenlerinde belirtildiği üzere, 1942 doğumlu olan bu yakışıklı profesör, Harvard'da Antropoloji, Boston'da Kibernetik ve Sorbonne'da da arkeoloji eğitimi görmüştür. Ailesini, 1965'te tartışmalı bir uçak kazasında kaybeden sarışın profesörümüz, tüm mirasını ve gelirini çalışmalarına adamıştır.

Manhattan'daki Washington Mews 3 numarada oturan Martin, tipik orta-üst sınıftan bir Amerikalı gibi yaşar. Evi, arabası, ödenecek faturaları ve bunların stresi, uzatmalı bir nişanlısı (Diana Lombard) ve hâlâ yaşayan bir Neanderthal olan asistanı Java ile örnek bir vatandaş tipi çizer.

Mystere, arkeoloji eğitimi gördüğü sıralarda yakın arkadaşı Sergei Orloff'la birlikte Hindistan'a Mohemjo Daro'ya gidecek, orada bilge Kut Humi'den kutsal egzotik sırlar öğrenecektir. Buradaki eğitimlerini tamamladıktan sonra her ikisine de Kut Humi tarafından 15,000 yıllık birer ışın tabancası verilir. Murchadna isimli bu silahlar, Atlantis ve Mu dönemlerinden kalma olup, taşıyan insanın kaderini de etkilemektedir. Nitekim Martin'in sadece dondurma/bayıltma özelliği olan silahına karşılık Orloff'unki öldürmektedir. Öykünün gelişiminde Orloff, Martin Mystere'nin bir numaralı düşmanı ve acımasız bir katil olur.

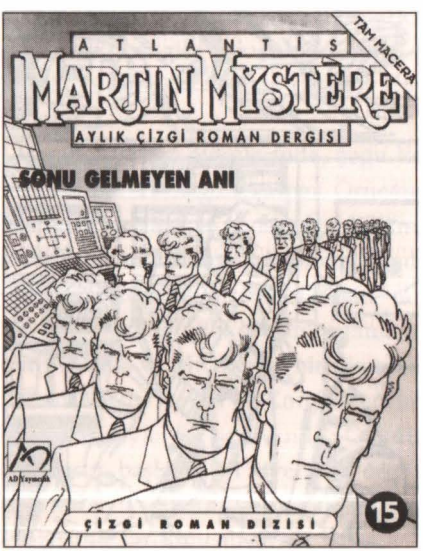
Gizemli Mekânlar

Dünyanın antik ve arkeolojik değere sahip tüm yöreleri, Mısır Piramitleri, Stonehenge gibi gizemi çözülmemiş anıtların olduğu yerler, Amazonlar, okyanus-

lar kısaca gizem dolu maceralara gebe her yer, *Martin Mystere* maceralarına mekân oluşturur. Belgeselciliğe yakın bilgilerin maceralarda önemli bir yer tuttuğu *Martin Mystere* öykülerinde, mekânlar ve mekânların gerçekçiliği oldukça dikkat çekicidir. Bonelli ürünlerinde -özellikle *Mister No*'da- denenen ve başarılı olunan gerçek(çi) mekân tasarımları, *Martin Mystere* dizisinde daha da detaylandırılmıştır. Dünyanın çeşitli bölgelerinde geçen maceralarda kimi zaman mekânlar öykünün esasını oluşturacak kadar öne çıkar. Örneğin *Sherlock Holmes'ün Sırrı* isimli macerada (D&E; sayı: 6-7), Sherlock Holmes öykülerinin geçtiği mekânlar o kadar çekici bir üslupla anlatılmıştır ki, rahatlıkla izlenen bir belgesel ve eğlenceli bir kaynakça sayılabilir.

Yine Aksoy Yayınları tarafından yayımlanan *Hephaistos'un İşliği* (Sayı: 5) isimli öyküde, Sicilya Adası'ndaki Malta kentleri, neredeyse hiçbir detay atlanmadan çizilmiştir. Başta ana çizer Giancarlo Alessandrini olmak üzere, tüm *Martin Mystere* çizerleri, fotoğraflardan faydalanmaları bir yana mekân çizimleri için sanki özel saha çalışmaları yapmış oldukları izlenimi verirler.

Martin Mystere maceraları, mekânlarıyla bütünlük gösterirler. Mesela Manhattan'daki Washington News sokağını ve buradaki lüks evlerin bir zamanlar zengin çiftlik sahiplerinin ahırları olduğunu hemen tüm okurlar bilir. Güney Florida'da Seminol Rezervasyon bölgeleri olduğunu, İtalya'nın Toscana bölgesinin, antik çağlardan günümüze uzanan pek çok dinsel anıt barındırdığı, yine *Martin Mystere* maceralarının bizlere sunduğu belgesel bilgiler arasındadır. Bu belgeselciliğin gereği olan bir başka ayrıntı, sözü edilen mekânlarda nasıl hareket edilebileceğinin de anlatılmasıdır. Hangi yörede nereye kadar uçakla gidilebilinir (uçak tarifelerine varıncaya kadar), nereden itibaren araç kiralanması gerekir gibi önemli detaylar özenle aktarılmıştır.



Pek çok macerada anlatılan sır, bizzat mekânın kendisi olabilir. Örneğin *Dünya Tehlikede* (Tay; 72/23-24) isimli serüvende, Peru'nun Nazca bölgesindeki devasa figürlerin gizemi maceranın ana temasını oluşturur. Mekân ayrıntıları macera ilerledikçe öyle bir düğümlenir ki, finaldeki küçük robotun, çizdiği köpekbalığı figürünü bitirmemesi için artık pür dikkat mekâna konsantre oluruz. Martin Mystere, Mekânların bir çizgi roman kahramanı için bu kadar önemli olduğu belki de tek çizgi roman örneğidir.

Martin Mystere maceralarının tamamına yakını birbiriyle ilintili ya da birbirini tamamlayıcı konu gruplarından oluşmuştur. Bu yüzden işlediği konu ve temalara bakmak daha doğru olacaktır.

Ilk maceralardan itibaren en çok işlenen konu, Atlantis ve Mu'nun gizemli öyküleri ve bunlar üzerine kurgulanmış soru(n)lardan ibarettir. Bu nedenle olacak, diziye Tay Yayınları tarafından *Atlantis* adı verilmiş. *Geçmişin Sırları* (Tay; 31/1), *Ra'nın İntikamı* (Tay; 31/2) gibi basit öykülerle başlayan *Atlantis* temalı serüvenler, daha sonra *Köyün Sırrı* (Tay; 72/10-11), *Nuraghe'nin Esrarı* (Tay; 72/9-10) gibi konuyu daha derinlikli inceleyen maceralarla, geçmişte varolmuş(!) bu kıtaların günümüze bıraktıkları gizli üsler, değişmiş insanlar, mutantlar ve efsanelerin ortaya çıkarılmasıyla olay örgüsü geliştirilir. Bunlar arasında özellikle *Köyün Sırrı* çizgi roman literatürüyle ilişkili olarak oldukça ilginç bir serüvendir. Fransızların dünyaca ünlü *Asterix* çizgi romanına yapılan son derece etkileyici bir göndermeyle Martin ve arkadaşları, bu kabilenin in-

sanlarının aslında gerçekte var olup, geçmişten gelen korkunç bir sırrı sakladıkları gerçeğini ortaya çıkarırlar.

Mystere'ın tüm öykülerinin birbirine bağlandığı bir büyük ve "son ana öykü" vardır. Atlantis-Mu öyküleri için *Kaptan Nemo İş Başında* (Tay; 72/32-34) isimli öykü bu kapsama girer ve daha önce *Geçmişten Gelen Adam* (Tay; 72/5-6) adlı macerada rastladığımız esrarengiz Robinson, kahramanlarımızı yakalayarak efsanenin "anlatıcılığını" üstlenir. Yine Kral Arthur'un efsanevi kılıcının başrolde olduğu öykünün Noel Baba'ya ve dünyanın eski çağlarda uzaylılarca ziyaret edilmesine uzanan ve Türkiye'de Oğlak Yayınları'nca yayımlanan öyküsünün toparlandığı *Noel Baba'nın Esrarı* isimli serüvende Martin Mystere, neredeyse öyküye hiç katılmaz. Olaylar daha önce bol aksiyon ve gizemli olaylar içeren *Fedailer Tarikatı* (Tay; 72/54-56), *Orlando Efsanesi* (Tay; 72/60-62), *Kutsal Kılıç* (Tay; 31/14-16), *Santa Klaus 9000* (Tay; 72/42-43), isimli 4 öykünün özeti ve yeni çözümlemelerini içerir.

Martin Mystere öykülerinin tümünde sürprizli bir son bekler bizi. Giriş ne kadar durağan olursa olsun, öykü "sürat" ve şok bir sona bağlanır. Bu açıdan bakılınca bu öyküler, kahramanımızın isminin içerdiği "gizem"in yanı sıra "geceyarısı kitapları" sınıfına da girer. Vampir olgusu, Yetiler, Cadılar, Frankenstein gibi bildik korku tipleme ve unsurları dizide sıklıkla işlenir. Bunlarda Alfredo Castelli'nin ve Sclavi gibi usta senaristlerin yazdıkları öykülerin payı büyüktür.

Maceraların bir bölümü *Martin Mystere* karakterlerinin hayatlarına ve geçmişine aittir. *Şeffaf Gölgeler Kenti* (Tay; 31/16-18), *Tarih Öncesi Cinayet* (Tay; 31/5-6) öykülerinde Java'nın geçmişi anlatılır. Özellikle Java'nın Martin Mystere'le birlikte yaşamak isteğiyle arkasından koşup geldiği ve birbirleriyle kırk yıllık dost gibi bakıştıkları sahne pek unutulur gibi değil. Tarih öncesinden (!) günümüze uzanan en ünlü dostluklardan birinin temeli böylece atılmış olur.

Martin Mystere öykülerinde, çoğu kez çizgi romanın ötesine geçen sinematografik anlatımlar göze çarpar. Örneğin *Kara Adamlar* (Oğlak No: 3) isimli dev albümde öykü baştan sona çekici bir sinema filmi tarzında kurgulanmıştır. Martin Mystere'in en büyük düşmanlarından Kara Adamların tarihçesi, Martin'in evine ziyarete gelen bir "Kara Adam" tarafından anlatılır. Martin'in, girişteki yazıda da bahsettiği gibi öykünün tamamında "Guest Star" olarak yer aldığı macera, Atlantis ve Mu'nun birbirini yok ettiği binlerce yıl öncesinden günümüze uzanan Adem, Havva ve Korg'un görkemli ve hüzünlü hikâyesini anlatan son derece etkileyici bir serüvendir. Öykünün tamamı sürpriz niteliğindedir. Kara Adamların, başlarda iyi niyetli bir örgüt olarak olarak kurulup sonradan değiştiğini anlatan sondaki 35 sayfalık belgeselvari bir özetle, öykü çarpıcı bir biçimde-özellikle bitirilmemiştir!

Marty Amca

KORAY LOKER

"UFO'lar, duyu ötesi güçler, tarihin sırları, arkeoloji, bilim ve ezoteri: İmkânsızlıklar Dedektifi, şaşırtıcı dünyamızda saklanan büyük sırları araştırıyor." 1982'den beri yayınını birçok dilde sürdüren *Martin Mystere*, hayranları tarafından oluşturulan ve yayınevi Bonelli Editore'nin de desteklediği web sitesinde bu cümleyle tanıtılıyor.

Öyküsüne göre genç yaşta ailesini kaybedip, onlardan kalan mirasla eğitimini tamamlayan, ardından arkeolog sıfatıyla TV dizileri hazırlayıp, kitaplar yazarak yaşamını sürdüren biridir Martin Mystere. Kendisiyle kolayca dalga geçebilen, bitiremediği işler için editöründen özürler dileyen, Peter Pan sendromu ile açıklamaya çalıştığı orta yaş bunalımları yaşayan, ders anlatıyormuş gibi konuşmalar yapan, sakin, geveze, elitist, kuralcı bir entelektüel, kendine taktığı ismiyle "Marty Amca"dır. Tarihin dokunulmazlığına olan tepkisi ve resmî tarihe duyduğu güvensizliği nedeniyle olacak esrarengiz olayları bir mıknatıs gibi çekmesine karşın yaşadığı gizemli olaylarla ilgili bulguları bir türlü kamuoyuna açıklayamayan bir araştırmacıdır da. Çünkü "kanıtlar" ve ilk kez gün yüzüne çıkan veriler -çoğunlukla- kendilerine Kara Adamlar diyen bir örgüt tarafından yok edilmektedir.

Bir macerasında "her Amerikan yuppi'sinde olmalı" diye tarif ettiği American Express kartı, yaşamının vazgeçilmez bir öğesidir; öyle ki, heyecanlı bir tartışma sırasında –genellikle hikâyelerin başındakapıyı çalan postacı American Express kartının faturasını getirebilir. Hayli "Amerikalı" ve maddiyatçıdır: Bir okuru kendisine birçok ülkede kitabının satıldığını anımsattığında gamsızca kendisine gönderilen çekler ile ilgilendiğini söylemekten geri durmaz. Irlanda Cumhuriyet Ordusu'nu (IRA) silah ve özgürlüğün bir arada olmaması gerektiğini düşündüğü için eleştirir. Bir modern çağ aristokratı olarak sarışın, mavi gözlü ve %80 oranında takım elbiseli bir görüntüye sahiptir. Bir "akademisyen" ve arkeolog olarak karşısına çıkan garipliklerle kendini maceradan maceraya atılırken bulmakta ve yaşamına bunlarla yön vermeye mecbur kalmaktadır. Bu yönüyle bir anlamda Indiana Jones karakterini anımsatır.

Dizi, İtalyan çizgi romanlarının anlatım dili ile macera romanlarının yapısını birbirine harmanlar niteliktedir. Baş karakterin kimi zaman monologa dönen konuşmaları, bir anlatıcıya gerek bırakmadan öykünün eksik noktalarını açıklar. Bu diyaloglarda genellikle Marty Amca'yı konuşurken, asistanı Java'yı dinlerken –ya da tuhaf mimik ve tepkiler verirken- görürüz: Java'nın, bir Neanderthal olması, mizah unsurunu kolaylaştırırken, eserin esrarengiz atmosferini beslemektedir. Konuşmaların bir diğer yönü de kimi zaman enformatik monologlara dönüşmesidir. Bu, telesekreterin nasıl çalıştığından, floppy disketlerin ne kadar yararlı olduğuna dair birçok teknik/gündelik malûmatı aktararak dizinin "belgeselci" niteliğine katkıda bulunmaktadır. Aynı çerçevede dikkat çeken bir ayrıntı da Mystere'in -çoğu yazarın aksine- bir fanatiği olarak bilgisayar ve özellikle Mac kullanmasıdır. Program yazmaktan yeni çıkan modelleri test etmeye kadar birçok uğraşla, onun Mac kullanması özellikle belirtilmektedir. Öykünün final karelerinde bir Mac ekranı içinde Mystere'in notları görünmektedir. Değil teknoloji eleştirisi, açık bir marka fetişizmi vardır.

Bonelli Editore'ün yayın politikası içinde genel olarak gözlenebilecek belgeselci anlatım *Mystere*'de bir turistik gezi duygusuyla bütünleşir. *Mister No* ile Amazonları, *Ken Parker* ya da *Zagor* öykülerinde 'bir zamanlar Amerika'yı gerçekçi detaylarla izleyebilen okuyucu *Mystere*'de hem dünyanın farklı coğrafik ayrıntılarını hem de bir 'gizemler haritasını' okuma şansı bulur. Öykülerini, 'popüler bilim'den, bilim dünyasındaki sansasyonel ya da ma-

gazlnel olaylarla ilgili dergilerin haberlerinden seçen *Mystere*, Nazka Düzlükleri, Piramitler, Stonehenge, Nuh'un Gemisi gibi konuların 'gerçek kökenlerini' araştırırken bu efsanelerle ilgili olarak söylenegelmiş tüm bilgilerin de bir derlemesini sunmaya çalışmaktadır. Bu derlemeler içinde zaman zaman macera dozunun gereksinimlerinden, serinin genel yaklaşımından ya da tam tersine bilgisizlikten doğan kimi yanlışlıklar/farklı yorumlara rastlanabilmekte, bu durum belgesel niteliğini zedelerken Mystere'i, dizi içinde eleştiregeldiği bilim dışı kaynaklarla özdeşleştirmektedir. Bu duruma, serinin en oryantalist unsuru olan Kut Humi'nin yorumlanışı, kimi tarihî sırların Atlantis'le bağdaştırılması örnek olarak gösterilebilir.

Mystere, öykünün anlatılagelen miladında-onu kahraman yapan "tarihin" başlangıcında, Floransa Güzel Sanatlar Okulu'nda birlikte okuduğu Sergej Orloff ile Hindistan'a gider. Hindistan yılları boyunca Kut Humi'nin yanında mütevazı bir yaşamla 'hayatın anlamını' ararlar ve Kut Humi, Nirvana'ya ulaşmalarına oldukça yaklaşmışken onlara birer Murchadna (antik bir silah) verir ve iki arkadaşı çağdaş yaşama geri gönderir. Geleneksel dramatik/dualistik gerilime uygun olarak silahların yapısı, iki arkadaşın karakterlerindeki anlamları da keskinleştirir. Orloff'un elindeki silah öldürmekte, Mystere'in elindeki silahsa yalnızca bayıltmaktadır. Kötü adam olmak Orloff'a düşer ve yolları ayrılır.

Hikâyenin altyapısını oluşturan bu kurgu daha fantastik kişilikler üzerinden dilini kuran Golden Age çizgi romanlarına benzese de (karakterler arası ilişkiler anlamında *Mandrake* örnek gösterilebilir), Mystere serisi Bonelli'nin anti-kahraman yaklaşımını sürdürmektedir. Orloff ve Mystere'in durumları, öykünün tamamında belirgin biçimde işlene duran iyi-kötü çatışmasını özetler, ancak ikisi de yalnız başlarına iyi ve kötüyü temsil etmez. Mystere, tüm kusurlarını açıkça yaşarken Orloff da bir bölümde, beklenenin aksine dünyayı kurtarır.

Karakteri doğal bir çerçeveye yerleştirmeye yarayan özellikler, dizinin her senaristi tarafından vurgulanarak tipikleştirilmektedir. Öte yandan yazarların çokluğu bölümler arası tutarlılığın zayıflamasına neden olabilmekte ya da kimi öyküleri atipikleştirerek serinin bağımsız "mevziler" edinmesine neden olabilmektedir. Kimi yan karakterler ancak belirli konu kalıplarında "kartonlaştırılarak" çizilmekte, derinlemesine bir karakter analizi mümkün olmamaktadır. Bu yargı, serinin başlıca karakterlerinden Diana Lombard ya da Sergej Orloff için bile geçerli olabilir.

Java'nın bir neanderthal olarak dil yapısının farklı olduğu vurgulanmış, ayrı bir iletişim yöntemi düşünülerek en detaylı yan karakter haline getirilmiştir. Bununla birlikte farklı yazarların yorumları nedeniyle bazı öykülerde dilsiz alfabesi kullanan Java, bazı öykülerde telepati kurabilen Mystere'in çevirmenliği ile iletişim sağlayabilmiştir. Üstelik kimi öykülerde sanki bunlar hiç olmamış gibi Java'nın konuşmaları Mystere'e malûm oluyormuş gibi sunulmuştur.

Diana Lombard, en kısa tanımla Martin Mystere'in uzatmalı nişanlısıdır. Kıskançlığı dışında belirgin bir karakter özelliği yok gibidir. Martin için endişelenmekte ya da onun kendisini aldatmasından korkmaktadır. Bir ara Harlem'de saygı uyandıran ender beyazlardan biri olması gibi kişisel detaylara değinilmişse de derinleştirilmiş değildir. Açıkça kartonlaştırılmıştır: Bağımlı, zafiyet gösteren ve kötü adamların elinde dizinin kahramanına karşı koz olarak kullanılan bir unsurdur sadece.

Sergej Orloff, temelde dünyayı ele geçirmeye çalışan kötü kalpli meczup bilim

adamlarına andırır bir biçimde sunulmuş, bu çerçeveye mafyavari bir çalışma yöntemi (*Mandrake*'deki Kobra gibi) ve post-polisiye (*Robocop* serisindeki kötü adamlara benzeyen) bir görüntü eklenerek tamamlanmıştır. Gençlik yıllarında Mystere'le yakın dost olduklarını bildiğimiz Orloff her öyküde yer almamaktadır. Çoğunlukla öldüğü düşündürülmekte ve gerekli olduğunda bir bahaneyle "ölümden kurtularak" yeniden devreye sokulmaktadır. Bu anlamda kötü adam profiline yine geleneksel çerçevede yeterince sadık kalındığı düşünülebilir (*Tommiks* serisindeki Binbir Surat ya da *Zagor*'daki Hellingen gibi).

Seride yine gereksinimlere göre varlıklarını sürdüren Vincent von Hansen, Chris Tower, Travis gibi bazı devamlı-küçük yan karakterler de mevcuttur. Von Hansen, Mystere'in kendine örnek aldığını söylediği bir başka arkeologdur. Mystere'in Atlantis'le ilgili kimi keşiflerine tanık olan bu karakter de serinin genel kurgusunda önemli bir yere sahip değildir. Yalnızca birkaç öyküde karşılaşmalarına rağmen karakter derinliği anlamında sürekli karakterlerden Jinx dahi Mystere'i daha çok etkiler. CIA üst düzey çalışanlarından Chris Tower ve New York emniyetinde müfettiş olan Travis karakterleri dizinin apolitik tavrını netleştirmek gibi bir işlev üstlenmekle birlikte, karakter olarak yalnızca çalıştıkları kurumun devreye girerek çözümü mümkün kılacağı durumlarda karşımıza çıkarlar. Bu karakterlerin asıl önemli yanı serinin politik kimliğindeki yeridir. Sistem eleştirisi gerektirebilecek sonuçlara ulaşan öyküler, Hollywood'a benzer bir tavırla Amerikan rüyasını sarsmayacak bir final ihtiyacına girdiğinde, özellikle devletle kurulması gereken ilişkilerde CIA'dan Chris Tower ve New York emniyetinden müfettiş Travis devreye girerler. Serinin hemen her öyküsünde etkisini hissettiren Kara Adamlar'ın tanımlanması ya da farklı çıkar ilişkilerinin sunumunda bu yol kullanılarak, aslında CIA'nin kod adı olan 'başka bir yer'in dile getirilmesi ve Mystere'in bu kişilerle ilişkilerinde mesafeli olmasıyla yaratılmak istenen şüphe neredeyse önemsizleştirilir. Devlet, sadece teorik olarak var olan ve mutlak bir tarafsızlığa hakim bir görüntüde verilir. Bu sayede savaşlar, hükümet krizleri, üst düzey yönetim sorunları, terör adeta kaderci bir anlatımla aktarılmakta ya da yok sayılmakta ve sorunlar sadece esrarengiz olaylar ve dünyanın varlığını sürdürmesi arasında tanımlanmaktadır.

Özellikle *Ken Parker* serisinde kötülerin nedenlerini de vurgulayarak geniş bir bakış açısı çizen Bonelli Editore'nin bir başka serisi olarak *Martin Mystere* bu nedenle gerçekçilikten uzak kalmaktadır. Oluşan açık, tüm yan karakterlerden daha fazla yer alan bir tüzel kişilik olarak Kara Adamlar sayesinde kapatılmaya çalışılmakta; ancak Kara Adamlar'ın ifade biçimi de bu durumu zorlaştırmaktadır. Kara Adamlar da yine ancak öykünün gerektirdiği kadar derin yazıldığı için kendi iç çelişkilerinden, kendilerine nasıl baktıklarından haberimiz olmamaktadır. Serinin birçok öyküsünde Kara Adamlar, Orloff (ya da hattâ *Batman*'in Joker'i) gibi katıksız kötü adamlar olarak, örneğin havaya uçurulan Atlantis buluntularının önünde kahkahalarla gülen birer karikatür olarak çizilmişlerdir. Kara Adamlar, seri içinde İskenderiye Kütüphanesi'nin saklı kalmış bir odasını yakarlarken manifestolarını açıklarlar: Varolan resmî tarih anlayışı bugün mevcut olan iktidar yapısının kaynağıdır; bu yüzden tarih "hep okullarda öğretildiği gibi kalmalı"dır ve tarihin akışını değiştirecek her buluş yok edilmelidir. Bugün kara gözlükler ve siyah takım elbiseli "kostümleriyle" Kara Adamlar adını taşıyan örgüt, daha önceki dönemlerde

ise engizisyon mahkemeleri ya da benzeri isimlerle anılmıştır.

Mystere'in kimi zaman hesaplaşmaya çalıştığı pozitivist anlayışın uçlarını da, savaşın toplum için bir araç olmasını kabul eden militarist üstkültürü de, komplo teorilerinin ortak noktasında rastlanabilecek gizli toplum mühendislerini de temsil edebilecek olan ve Türkiye'de "dış mihraklar" popüler ifadesiyle tanımlanabilecek (!) olan Kara Adamlar, kimi zaman ele alınan konuların yeterince macera unsuru içermemesi gibi durumlarda, spekülatif-magazinel Atlantis tezi ortaya atılarak devreye sokulmakta ve "artan adrenalinle" birlikte serinin yapısına uygun bir final hazırlamaktadırlar. Bu anlamda bilinen iyi ve kötü adamlar bakışıyla olumsuz bir deuxet machina olarak da kullanılırken dizinin en belirleyici unsuru haline gelirler. Kökenleriyle ilgili olarak, Martin Mystere karakterinden bağımsız (ya da Mystere'in sadece göründüğü öyküler) olarak basılan dört albümden biri, Kara Adamlar örgütün tarihi üzerine yazılan bir denemedir. Kara Adamlar, Adem ve Havva mitiyle de ilişkiler kurarak Atlantis'in var olduğu zamanlar tezine geri dönerek işlenmiştir; ancak öykü, örgütün günümüzde var oluşu, önemi ve rolü konusunda hiçbir yeni açılım getirmemiştir.

Esrarlı unsurların bağlandığı yerler itibariyle öyküler seri içinde üç ana başlıkta toplanabilir: MIT bağlantılı öyküler, Atlantis öyküleri ve efsaneler... MIT öyküleri, teknolojik gelişmelere dair fikirleri hattâ kent efsanelerini ya da ortodoks bilimin eleştirisini Mystere üzerinden yazarlar. Günümüz dünyasıyla en somut ilişkilerin kurulduğu öykülerdir ancak çoğunlukla birebir referanslardan kaçınılmakta ya da bilim ve bilim-dışı çevrelerin tanımı yapılırken (kasıtlı ya da bilgisizlikle) yaratılan muğlak atmosfer net bir sonuç çıkartılmasını engellemektedir. Atlantis öykülerinin yazarları, fıkralardan coca cola'ya her şeyi Atlantis silahı olarak gösterir, çoğunu Kara Adamlar'ı devreye sokarak yok ederler. Atlantis'in var olduğu gerçeğinden yola çıkan ya da bu gerçeği ispatlamaya çalışan bu öyküler serinin en baskın temasını oluştururlar. Diğer öykülerde gerçekçiliğe uymayan ayrıntılar da 'bir zamanlar Atlantis vardı' cümlesiyle açıklanabilmekte ve en önemlisi tarihle ilgili her tür alternatif tez bu ortak tema içinde işlenmektedir. Bu nedenle Kara Adamlar'ın en çok ortaya çıktığı öykülerdir. Efsaneler, iyi bilinen mesellerin ardındaki gerçekler iddiasıyla yer yer bilimkurgu havasına bürünen konuları işlerler. Bu temada değerlendirilebilecek olan birçok öykü yeni bölümlerinde İtalya'ya yerleşmiş olan Mystere'in güzel sanatlar dersi verircesine İtalya gizemleri üzerinden kurguladığı Avrupa efsanelerinden yola çıkar. Bu temaların herhangi birinde işlenen öykülerde kimi zaman çok iyi tanınan edebiyat eserleri ya da karakterleri konu olabilmekte ya da birebir referanslarla öyküyü tamamlamaktadırlar. Bu durum da özellikle edebî beğenisi yüksek okurlara yönelik olarak serinin hedef kitlesini genişletmeye yaramaktadır.

Bu denli karışık öykü kurgularının bir araya gelmesiyle bir seri oluşturulunca, her öykü "dipnotlarla" dolmak zorunda kalmış ya da öykülerin kendi içindeki kronolojisinden vazgeçilmiştir. Seri, Alfredo Castelli'nin editörlüğünde, farklı yazarlarca yeni konuların ele alındığı bir fantastik anlatıya dönüşmektedir. Bir kült haline gelmesinde tarihe farklı açılardan bakması kadar, öykülerde yer alan "tarihsel gerçeklerle" ilgili almanaklar yayımlanmasının ve belgeselciliğinin etkisi vardır.

Kara Adam'ların geçmişle ilgili sırların tamamını biliyor olmalarına rağmen bunları yok etmek için Marty Amca tarafından keşfedilmelerini beklemeleri, Marty Amca'nın geçmişiyle ilgili birçok ayrıntının hâlâ tam olarak açıklanmamış olması, seride bunu sağlayabilecek imkânların yokluğundan değil, ihtiyaç duyulduğunda kullanılacak öykü malzemeleri olarak beklemekte olmalarından kaynaklanır. Çizgi roman dünyasında yerini canlı olarak tutacağına kesin gözüyle bakılabilecek Martin Mystere birçok esrarengiz olayı açıklamak adına net bilgilerle oynamaya ve okuyucusunun ilgisini renkli – ve spekülatif konularıyla çekmeye devam edecektir. Bunu da gizemli Kara Adamlar'a bir teşekkür borçlu olduğunu unutarak yapacaktır, muhtemelen.

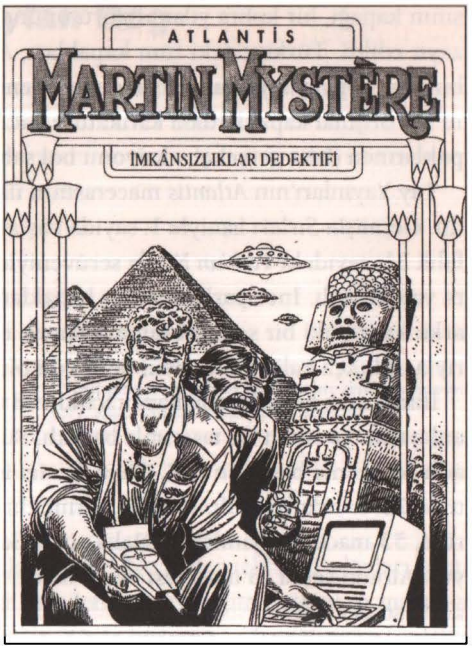
Martin Mystere'nin 'Adamları'

Martin Mystere ve ekibi, üç kişiden oluşur. Martin, uzatmalı nişanlısı Diana ve asistanı Neanderthal Java. Dizinin mizahî unsuru olarak oldukça kıskanç bir yaradılışı olan Diana Lombard, çoğu macerada Martin'le birlikte görünür. Oldukça güzel bir fiziğe sahip olan Diana, maceralarında Martin'i tamamlayıcı bir unsur olarak kullanılmaktadır. Martin'le birlikte bir türlü istediği tatile çıkamadığından sürekli yakınan Diana'nın kıskançlık göstermesinde, Martin'den yardım isteyen genç ve güzel kadınların payı büyüktür. Ancak Martin, hiçbir macerada Diana'ya ihanet etmemiştir. *Mysterland* (Tay; 72/4-5) isimli macerada güzel Kontes Clara'nın, Martin'i hipnotize ederek öptüğü sırada bir deprem olur ve Martin kendine gelir. Daha sonra Clara'nın "kaldığımız yerden devam edelim" teklifine, "Çok naziksin Clara... Ama bazı şeyler karşılıklı isteğe bağlıdır... Ayrıca New York'ta bu beraberliği onaylamayacak bir arkadaşım var" diyerek, bu çok güzel kadını "geri kafalılık" ithamlarına maruz kalma pahasına geri çevirir.

Diana, iki yönüyle Bonelli ekolünde tabu yıkan özellikler sergiliyor. Onu sık sık Martin'le aynı yatakta görürüz. Ayrıca, *Ölüm Denizi* isimli macerada (yayımı Tay'ın diziyi bitirmesiyle yarım kalmıştır) bir yatta üstsüz olarak güneşlenirken resmedilmiştir. (Tay 72/71).

Martin'in kadim dostu Java, *Şeffaf Gölgeler Kenti*'nden bu yana, Martin'in en sadık dostu olmuştur. Vahşi görünümüne rağmen çok nazik ve iyi kalpli özellikleriyle, Mandrake'deki Abdullah'ı andırır. Ayrıca sevgili Java'mız çapkınlığıyla da ünlüdür. En büyük zaafı, güzel ve seksi kadınlardır. Abdullah'ı aratmayan korkunç gücüyle, Martin'i sık sık ölümün eşiğinden kurtaran Java, Martin'le birlikte onun da en azılı düşmanı olan Sergej Orloff'tan nefret eder... Konuşma yeteneği olmayan Java, sadece Martin'in anlayabildiği bir tür telepatiyle derdini anlatabilmektedir.

Chris Tower ve polis müfettişi Travis, Martin'in en prestijli dostları arasındadır. "Başka Bir Yer" isimli dünyanın gizli bir yerindeki esrarengiz üste çalışan Chris ve müfettiş Travis, ihtiyacı olduğunda Martin'e her türlü "devlet desteğini" sağlarlar.



Sıkı düşmanlar olmadan çizgi roman kahramanlarının da anlamı olmaz. Martin Mystere'nin en belalı düşmanı, eski görev arkadaşı Sergej Orloff'tur. *Şeffaf Gölgeler Kenti*'ndeki yangında vücudu yanan bu ince bıyıklı ve şeytani bir zekâya sahip muhteşem düşman, bilim adamları tarafından yüzünün yarısı ve bir kolu parçalanmış bir halde kurtarılmış öldürücü ışın tabancası sağ eli olarak koluna monte edilmiştir.

Doğrusu, Orloff da Martin'siz yapamaz. O, Martin'le girdiği zekâya dayalı mücadelesinin hayatına anlam kattığına inanmaktadır. Dünyanın en acımasız ve sert adamlarından biri olan bu katil ruhlu insan, bir yönüyle gururlu ve asil düşüncelere sahiptir. Birkaç defa Martin'i ölümden kurtaran Orloff, onun ölümünün söz konusu olduğu bir macerada, "Hayır Martin, ölemezsin. Bunu bana yapamazsın" diyerek, hayatın zıt kutuplarının kahramanları olduklarını kanıtlamaktadır adeta. Zaman zaman Kut-Humi'nin tapınağında bir araya gelen bu iki "düşman" kötülükten arınmış bir halde kucaklaşırlar. Aslında Sergej ve Martin, kaderin iki ayrı yola soktuğu ve yaşamın ters uçlarında duran iki "değişebilir" simgedir...

Kara Adamlar, Martin'in bir gölge gibi peşinde olan, onun keşiflerini yok etmekle meşgul global bir teşkilattır. Dünya uygarlığının kitaplarda yazıldığı gibi sürmesi, insanların dünyanın açıklanamamış sırlarını öğrenmesinin engellenmesi "politik" amaçlarıdır. Yani Martin, "dünyanın açıklanamayan gizemli sırlarını aydınlatan 'İmkânsızlıklar Dedektifi' özelliğiyle bu örgütün sistematik olarak bir numaralı düşmanı konumundadır.

Türkiye'de *Martin Mystere (Atlantis)* Yayınları

Martin Mystere, orijinalinden iki yıl sonra 1984'te, Tay Yayınları tarafından yayımlanmaya başlandı. Uzunca bir süre Tay Yayınları'nın diğer dizilerinin arka kapaklarında yapılan reklamlarla duyurulan *Martin Mystere*, *Atlantis* adıyla sunuldu. Kapak resminden ayrı olarak tasarlanan Atlantis logosunun üstünde daha küçük puntolarla klasik Martin Mystere ibaresinin yer aldığı dizinin ilk sayı-

sının kapağı, bir kobra yılanı figürü önündeki Martin pozuyla, orijinali gibi dizayn edildi. Türkiye'deki tüm kapakları, Aslan Şükür tarafından orijinalinden bire bir kopyayla ya da değişik pozlar denenerek çizildi. Giancarlo Alessandrini'nin orijinal kapaklardaki karikatüre yakın rahat çizgisine karşın, Aslan'ın kapaklarında daha gerçekçi, aksiyonu bol sahneler kullanıldı.

Tay Yayınları'nın *Atlantis* macerasının ilki, 98 sayfalık formatıyla 31 sayı sürdü. *Geçmişin Sırları* ismiyle 1. sayıda başlayan dostumuzun serüvenleri, 66 sayfalık 31. sayıdaki *Toth'un Kitabı* serüveniyle son buldu. Bu dizide, tam 19 macera yayımlandı. İnce parlak karton kapaklar, içlerindeki enformatik bilgilerle ve arka kapaktaki bir sonraki sayının kapak resminin yeraldığı *Atlantis*, reklamlarıyla oldukça kaliteli bir yayın periyodu oluşturdu.

İkinci dizi, kalın karton kapak içinde 98 ve 130 sayfalık formatlarla klasik Tay anlayışını yansıtan bir tasarımla başladı. Bu dizi de 72 sayı sürdü. *Öldüren Beyin* adlı serüvenle başlayan dizi, *Ölüm Denizi* isimli macera yarım bırakılmak suretiyle 72. sayıda bitirildi. Kapak içlerindeki bilgi kısımlarının kaldırıldığı bu seride, 53 macera yayımlandı. Daha sonra kapak ve macera tekrarına dayalı Büyük Albüm serisi (8 macerası eksik halde) 3. dizi olarak çıkarak Tay'daki yayını da sona erdi.

Dizi, 1996 yılında AD yayıncılık tarafından özgün biçimine yakın bir formatında tekrar yayımlanmaya başladı. Aylık olarak sürdürülen bu yeni dizi, 31 sayı sürdü. 2000 yılında Aksoy yayıncılık diziyi kaldığı yerden başlayarak 12 sayı daha sürdürdü. Bu arada Oğlak yayıncılık, Maceraperest Kitaplar dizisinde, *Martin Mystere*'in İtalya'da yılda bir yayımlanan dev albümlerini yayımlamaya başladı. Yılda iki kez çıkan bu seri halen sürmektedir. 2002 yılında iki ayrı yayınevi, Lâl ve Aksoy, *Martin*'i yeniden yayımlamaya başladılar. Dizi, bugün Lâl Kitap tarafından iki ayrı dizi halinde sürdürülmektedir (2004).

A Beautiful Loser: Dylan Dog

ZEYNEP AKKUŞ

"Nasıl oluyor da bütün kadınlar ayaklarına kapanıyor? Yoksa onlara çelme mi takıyorsun?"

ARŞAK

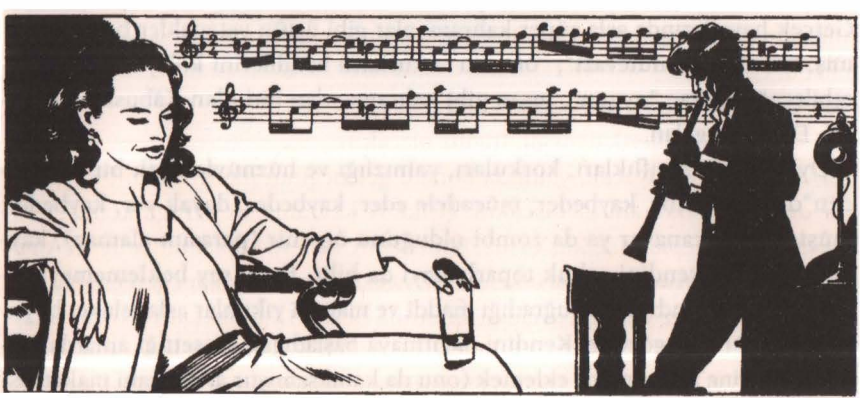
Bazı filmler, romanlar, çizgi romanlar vardır. Ne kadar tehlikeli olayları konu alırlarsa alsınlar, izleyici ya da okur, baş kahramana gıpta ettiğini, o macerayı bizzat yaşamaya "imrendiğini" hisseder. Böyle hislere Stephen King'in (özellikle "O" ve "Mahşer"i en başta belirtmem gerekir) ve Dean R. Koontz'un romanlarında da kapılmışımdır, Teks, Zagor, Jeriko ve son bir iki yıl içinde Dampyr gibi çizgi romanları okurken de... Olayların, insanı illet sahibi eden tekdüze hayatlarımıza taban tabana tezat oluşturan baştan çıkarıcı sıradışılığı mıdır, yoksa o maceraların kahramanları arasındaki dayanışmanın, güven ve paylaşım duygusunun her zorluğun aşılacağına dair verdiği umut mudur bilemem; filmle ya da kitapla aramda, maceradaki önemsiz tiplerden biri de değil, kahramanın bizzat kendisi olmak için çok şeyimi feda edebileceğimi düşündüren bir çekim gücü oluşur. Aradaki cinsiyet farkı gibi küçük (!) bir ayrıntıyı hesaba katmazsak, maceralarını yaşamak istediğim bir kahramandan özellikle söz etmek isterim: Gerçek hayatlarında asla süper kahramanlar gibi üstün yetenekler bahşedilmemiş, "sıradan", "mütevazı", "ölümlü" okurların kendilerini kolayca özdeşleştirebileceği, birkaç "uygun", insan gibi kahramandan biri olan Kâbuslar Dedektifi, Dylan Dog'dan...

Dylan Dog, zayıflıkları, korkuları, yalnızlığı ve hüznüyle tipik bir "kaybeden"dir. Aşık olur, kaybeder; mücadele eder, kaybeder; dayak yer, kaybeder; müşterisinin canavar ya da zombi olduğunu öğrenir (parasını alamaz), kaybeder... Ama kendini çabuk toparlamayı da bilir. Fazla şey beklememeyi zaten çoktan öğrendiği için, uğradığı maddî ve manevî yıkımlar asla felaket boyutunda görünmez gözüne. Kendini dağıtmaya başladığını hissettiği anlarda kalyon maketine iki üç parça eklemek (onu da kanıksamıştır artık, yani maketi as-

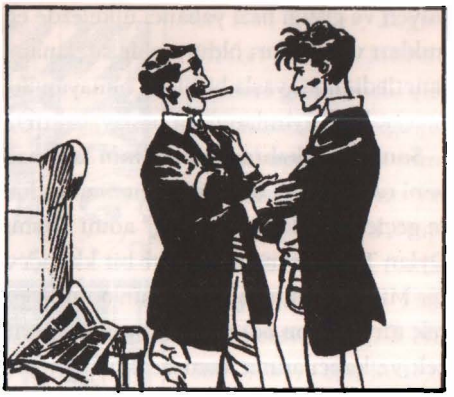
la ve kat'a tamamlayamayacağını) ya da Arşak'ın, sebze çorbası karıştırmakta kullanırsa daha isabetli olacağını söylediği klarnetiyle Tartini'nin "Il trillo del diavolo"sunu katletmek üzere odasına kapanacak ve kendini biraz daha iyi hissedene kadar dışarı çıkmayacaktır.

Johnny Freak adlı macerada, Johnny'nin vücudunun orasını burasını kırpmak için yapılan ameliyatları duyunca içki bardağını fondiplemesi kimseyi yanıltmasın, Dylan, teselliyi içki kadehlerinde arayan biri -artık- değildir. Delicesine aşık olup evlendiği Lillie Connoly'nin IRA militanı olduğunun anlaşılması üzerine yargılanıp ağır işkencelerden sonra idam edilmesinin ardından içki batağına saplanmış, tedavi görmüş, sabık bir alkolik, bir AA'dır. Başka insanlarla ilişkileri çok iyi ol(a)mayan pek çok kişi gibi o da iflah olmaz bir hayvan dostudur. "Kırmızı et"ten uzak durup "beyaz et"e hayır demeyen ve buna rağmen hâlâ vejetaryen olduğunu iddia edebilen gösteriş budalalarından değil, tavuk ve balığı da "canlı" olduğu için yemeyen gerçek vejetaryenlerdendir. Yine *Johnny Freak*'te sokak hayvanlarını döve döve öldüren, hayvanlara yemek getiren yaşlı kadını hastanelik eden zengin "veletlerine" hiç de merhametli davranmayarak işi şiddet kullanmaya vardırması, başta bu satırların yazarı olmak üzere hayvanseverlerce -kim ne derse desin- coşkuyla alkışlanmıştır!..

İtalyan halkının, Rupert Everett'i andıran bu uzun boylu, mahzun yüzlü, zayıf genç adamla karşılaşma imkân ve ihtimali, çizgi roman satılan "fumetteria"larla sınırlı değildir. Saygınlığı ve tirajı arttıkça, metro istasyonlarının duvarlarına ya da sokaklardaki billboardlara asılan hayvan hakları, AIDS, mafyayla mücadele, uyuşturucunun zararları konulu afişlerde de yer almaya başlar, Kâbuslar Dedektifi Dylan Dog. Maksat, popüler bir yüze yer vererek bu afişleri dikkat çekici ve etkileyici kılmaksa, aylık tirajı 800.000'lerin altına düşmeyen, kimi aylarda bir milyonu bulan bir çizgi roman kahramanından daha uygun kim olabilir? Hele bu, sırf tirajıyla değil, pek az çizgi romana nasip olacak bir başarı elde ede-



rek, Umberto Eco da dahil olmak üzere toplumdaki saygın ve entelektüel kimlikleri tartışma kabul etmeyen yazar ve eleştirmenlerden de övgü alarak rüştünü ispat etmiş bir çizgi romanın kahramanıysa...



Siyah ceket, kırmızı gömlek, kot pantolon, bağcıklı Clarks Desert bot giyen, DYD 666 plakalı bir Vosvos'u olan, klasik müzikten ve heavy metal'den hoşlanan, uçaklardan nefret eden, deniz tutan, "günde elli sterlin artı masraflar"a çalışan bir dedektif düşünün. Buraya kadar her şey normal gibi görünüyor ama ya sonrası?

Dylan, 23 yaşında gönüllü olarak girdiği Scotland Yard'dan, Lillie'nin idam edilmesinden sonra istifa eder ve mesleğinden ayrılan pek çok polis gibi dedektif olmaya karar verir. Ama onun meslek hayatında sıradanlığa ve aldatıldığından şüphelenen kıskanç eşler ya da kaybolan yakınlarını bulması için başvuran acılı akrabalar gibi alelade müşterilere yer yoktur. Mezarlarından kalkmış ölülerin, görünmez adamların, vampirlerin, kurt adamların ya da Karın Deşen Jack'in yakalanması isteğiyle polise ya da başka bir özel dedektife başvuran müşteriler, deli oldukları gerekçesiyle akıl hastanesine kapatılmaktan kurtulabilmişlerse, soluğu, dünyanın ilk ve tek "Kâbuslar Dedektifi"nin kapısında alacaklardır.

Dylan Dog, çizgi romanının öyküsü, 1986 yılında, İtalyan çizgi romanının harika çocuğu Tiziano Sclavi'nin, maceraları New York'ta geçen, yalnız çalışan, Amerikalı bir özel dedektifin başından geçenleri konu alan bir çizgi roman yaratma isteğini dile getirmek üzere o zamana kadar daha başka çizgi romanlarında öykü ve senaryo yazarlığı yaptığı Sergio Bonelli Editore yetkililerinin kapısını çalmasıyla başlar. Yetkililerle yaptığı görüşmenin ardından Sclavi'nin teklifi kabul edilir ama,

1) maceralar New York yerine Londra'da geçecek,

2) kahraman Amerikalı değil, İngiliz olacak ve

3) yalnız çalışmayacak, yanında Bonelli geleneğinin ilkelerinden biri gereği -ille de komik- bir kankası olacaktır. (Ülke ve kahramanın uyruğu konusundaki değişiklik taleplerinde kuşkusuz, Bonelli'nin, Amerikalı kahramanların Amerika'da ya da dünyanın başka ülkelerinde yaşadıkları maceralara gereğinden fazla ağırlık verdiği izlenimini ortadan kaldırma çabaları yatmaktadır. Nitekim Dylan Dog'un ardından, İtalyanca konuşan bir İsviçreli olan Napoleone'nin, Avustralyalı Jonathan Steele'in ve Bosna Savaşı'nın yaşandığı topraklarda doğup bü-

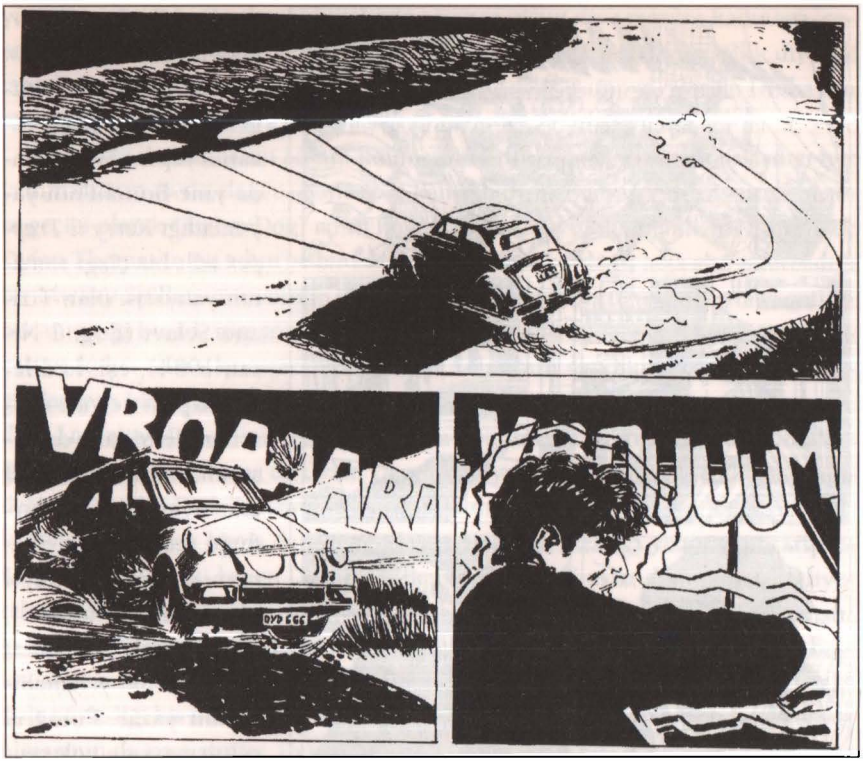
yüyen ve gittiği bazı yabancı ülkelerde eğlence olsun diye masum kadınları, çocukları ve yaşlıları öldürmekle suçlanan, halbuki kendisinin de rezillik diyerek lanetlediği o savaşla bir ilgisi olmayan Sırp kökenli "Dampyr" Harlan Draka'nın maceraları yayımlanmaya başlayacaktır).

Sonra sıra, kahramanın adının konmasına gelir. Sclavi, yazmaya başladığı her yeni romanın ya da çizgi romanın baş kahramanına, sonradan değiştirmek üzere geçici olarak "Dylan Dog" adını koymaktadır. Büyük hayranlık duyduğu şair Dylan Thomas'ın ön adını ve bir kitapçı vitrininde gördüğü ama alıp okumadığı bir Mickey Spillane romanının adında geçen "Dog" sözcüğünü bir araya getirerek türettiği bu ad, romanın yazımı ilerledikçe iptal edilecek ve kahraman gerçek ve kalıcı adına kavuşacaktır (Ancak, Sclavi'nin şimdikiyle hiçbir benzerliği olmayan bir Dylan Dog'u daha vardır: 70li yıllarda öykü ve senaryosunu yazdığı, Lorenzo Mattotti'nin çizdiği bir kısa öykünün kahramanının da adını değiştirmemiş ve o çalışma da Dylan Dog adıyla yayımlanmıştır). Ancak Sclavi nedense Kâbuslar Dedektifi'ne yeni bir ad bulma gereği duymaz ve bu komik adla Dylan'ın başına bir iş daha açar: Zaten sıra dışı mesleği yüzünden garipsenen, alay edilen (ki bazen Dylan da, 'Ben basit bir kâbuslar dedektifiyim" diyerek kendi kendisiyle alay eder), hattâ şarlatanlıkla suçlanan Dylan, yeni tanıştığı kişileri, "Bana Dylan diyebilirsiniz. 'Bay Dog' gülünç oluyor" diyerek en baştan uyarmaktadır. Herhalde bunda, babası gibi sevdiği Müfettiş Bloch'un vaktiyle söylediği bir sözle yerin dibine geçmesi ve bu olayın bilinçaltında yer etmiş olmasının da payı vardır: Dylan, Scotland Yard'da görevli genç bir polis memuruyken, büyük bir heyecanla amirinin odasına girmiş, hazırola geçmiş ve "Memur Dog, rapor vermeye hazır, efendim!" demiş, ancak, Bloch'tan aynen şu cevabı almıştır: "Efendim kısmını boş ver. Memur Dog demekten de vazgeç. Duyan da seni polis köpeği sanacak!"

Dylan Dog tipinin görsel yaratıcısının Claudio Villa (doğ. 1959) olmasını, yayınevinin editörlerinden Decio Canzio istemiş. 41. sayıya kadar kapak ressamlığını da sürdürecek olan Villa, çizimlere oturduğu sırada yaşadıklarını şöyle anlatıyor: "Dylan Dog'un yeni bir tip olduğu söylendi ama İngiliz olduğunu kimse söylememişti. Ben de İspanyol tipli bir adam çizdim. İstedikleri İngiliz tipine hiç yaklaşamadığım için ilk çizimlerim beğenilmedi. Ama ne istediklerini söylemeyi unutan onlardı. Sonra Tiziano aradı ve 'Dylan Dog, Rupert Everett'ten başkası değil. Sinemaya git ve Another Country adlı filmi seyret' dedi."

Sclavi, bir söyleşide, "Yarattığınız karakterin sizi esir almış olduğunu düşünüyor musunuz?" sorusunu, "Yazarlık mesleğime belli bir ölçüde müdahale etmiş olsa da kesinlikle böyle bir düşüncem yok. Dylan'dan, Conan Doyle'un Sherlock Holmes'tan nefret ettiği gibi nefret etmiyorum" sözleriyle yanıtlıyor. İtalya'da çizgi romanları kadar "Nero", "Tre", "Le etichette delle camicie" ve sinemaya da aktarılan "Dellamorte Dellamore" gibi romanlarıyla da tanınan; *Dylan Dog*'dan ön-

ce, *Ken Parker*, *Zagor*, *Mister No* ve *Martin Mystère* gibi Bonelli çizgi romanlarına gölge yazarlık yapan, 1983 yılında yine Bonelli'nin yayımladığı *Kerry il Trapper* adlı bir çizgi romanın yaratıcısı olan Tiziano Sclavi (doğ. 3 Nisan 1954), eşi, kedileri, kitapları ve video kasetleriyle Milano'da yaşayan, insan içine fazla çıkmayan ama sürdürdüğü izole hayata rağmen, yirminci yüzyıl insanının korkularını, duygularını, bocalamalarını çok iyi yansıtabilen bir yazar. Fotoğraf çektirmeyi de çok sevmediği için dış görünüşü hakkında ancak, *Dylan Dog*'un pek çok macerasını çizen ve kapak ressamlığını Claudio Villa'dan devralan Angelo Stano'nun ve *Martin Mystère*'in yaratıcısı Alfredo Castelli'nin çizdiği resimlere bakılarak bir fikir edinilebiliyor. Kendisiyle yapılmış ender söyleşilerden birinde, "1.82 boyunda, 1.82 eninde, 1.82 genişliğinde olduğunu, insan hissettiği yaştadır, sözünden yola çıkarak çok yaşlı bir adam olduğunu" söylüyor. Sclavi'ye göre ünlü kahramanıyla arasındaki benzerlikler ve farklılıklar şunlar: "Dylan Dog, gıpta ettiğim bir adam. Karabasanlarla boğuşuyor ve sonunda onlardan kurtulmayı başarıyor. Korkulara karşı mücadele ediyor ve o korkuların da üstesinden geliyor. Onun gibi biri olmayı isterdim. Dylan'ın bana benzediğini söyleyebilirim ama bu benzerliği abartmamamda yarar var (...) Londra'da, Craven Road 7 numarada oturuyor, bense hayatımda İngiltere'ye adım atmadım. Dylan, baştan çıkarıcı bir Romeo, en ufak bir işarette bile karşısındaki kadına aşık olabiliyor, ben böyle bir şeyi asla yapamam. Ancak onun çektiği alkol düşkünlüğü, geceleri aşırı gergin olması, uyku sorunları gibi sıkıntıları ben de yaşadım ve hâlâ yaşıyorum. Kendimi ille de *Dylan Dog*'daki bir karakterle özdeşleştirmem istenirse bu kişi Arşak ya da daha da uygunu, öykülerin pek çoğunda karşımıza çıkan, günahsız, zavallı yaratıklar olacaktır."



Sclavi'yle çalışmak hiç de kolay değil. İstekleri bitmiyor. Ama bunu, birilerinin tepesini attırmak için yapmadığı ortada. "Özellikle senaryo yazımı söz konusu olduğunda dünyanın en can sıkıcı adamlarından biri olduğumu itiraf etmeliyim" diyor, Sclavi. "Bazen bir tek karenin nasıl çizileceğini anlatmak için bir sayfa açıklama yazıyorum. Bunu, çizerlerin yeteneğini hafife aldığım için yaptığımı düşünmeyin, birbirinden değerli çizerlerle çalışıyorum. Ama benim, senaryoyu yazarken hissettiklerimin aynısını okurlarımın da hissetmesini isterim. Senaryo yazarken ağladığım bile olur. Okurların en sevdiği maceralardan biri olan *Johnny Freak*'in son sayfalarının senaryosunu yazarken gözlerimden yaş boşanıyordu. Bilgisayarın klavyesi sırılsıklam olmuştu. Bir yandan yazıyor, bir yandan da 'Ölme, ne olur ölme Johnny!' diye yalvarıyordum. Ama ölmesine karar verilmişti bile."

Dracula ve Frankenstein gibi korku edebiyatının başyapıtlarından, Dario Argento ve George Romero gibi usta yönetmenlerin imzasını taşıyan korku filmlerinden, polisiye romanlardan ve fantastik edebiyattan alıntıların bolca yer aldığı *Dylan Dog*'un başlıca esin kaynağı, aslında yine Sclavi'nin başka bir eseri, sinemaya da uyarlanan *Dellamorte Dellamore* adlı romanıdır. Sinemaya aktarıl-

dığında Martin Scorsese, Quentin Tarantino ve Terry Gilliam gibi yönetmenlerden övgüler toplayan *Dellamorte Dellamore*, ölülerin, gömüldükten kısa bir süre sonra dirilip yaşayanların arasına dönmek istediği hayali bir İtalyan şehri olan Buffalora'da mezarlık bekçiliği yapan Francesco Dellamorte'nin başından geçenleri konu alır. Dellamorte'nin ölü gömücülüğünden başka bir görevi daha vardır: Zekâ özürlü, iri yarı yardımcısı Gnaghi'yle birlikte, insan etine aç ölülerin beyinlerini dağıtmak ve onların, yaşayanların arasına dönmelerine engel olmak. Sclavi, Gnaghi tipini, çocukluğunda aynı mahallede oturan ve "gnaghi"yi andıran garip sesler çıkaran zekâ özürlü bir adamdan esinlenerek yaratmıştır. İki eser arasında, benzerlikler kadar zıtlıklar da dikkati çekmektedir: Filmdeki mezarlık bekçisi, yakışıklı ve fakat iktidarsızlıktan mustarip Francesco Dellamorte, çizgi romanda kadın müşterilerinin neredeyse hepsiyle yatağa giren çapkın Kâbuslar Dedektifi Dylan Dog'a dönüşür. Francesco Dellamorte'nin tamamlamaya çalıştığı kafatası maketinin yerini, çizgi romanda gemi maketi almıştır. "Komik kanka" için önce, özellikle Mel Brooks'un *Frankenstein Jr.* filmindeki rolüyle tanınan ünlü komedyen Marty Feldman tipinde bir karakter düşünülür. Ancak sanatçının fiziksel özellikleri dikkate alındığında, böyle bir tipin komik unsurlarını ön plana çıkarmanın güç olacağı ve Dylan'ın, yardımcısını karşılaştığı canavarlardan ayırt etmekte güçlük çekeceği endişesiyle başka bir tip aranmaya başlanır. Sonunda Türkiye'de *Üç Ahbapçavuşlar* adıyla bilinen ve *A Night at the Opera*, *Duck Soup*, *Animal Crackers* gibi filmleriyle tanınan Marx Biraderler'den (Türkiye'de Arşak Palabıyıkyan adıyla tanınıp sevilen) Groucho Marx "kadroya dahil edilir."

Arşak, Dylan Dog'un maceralarında birinci sayıdan beri vardır ama nasıl tanıştıkları, *Dylan Dog*'un yayımlanmaya başlamasının onuncu yılına rastladığı için renkli olarak yayımlanan *Finche Morte Non Vi Separi* ("Ölüm Ayırana Dek") adlı 121. sayıda anlatılır: 23 yaşında gönüllü olarak Scotland Yard'a giren Dylan Dog, bir süre sonra Müfettiş Bloch'un ekibinde çalışmak üzere Kriminal Araştırmalar Dairesi'nde (CID) görevlendirilir. Bastırmakla görevli olduğu bir sokak gösterisinde, eylemcilerden biri sandığı Arşak'ı tutuklamak ister. Komik giysili bu garip adam orada ne aradığını ve niçin otuzlu yılların ünlü aktörü gibi giyindiğini şöyle anlatır: "Ben bir aktörüm. Komünizmin doğuşunu anlatan bir film çekiyorum. Cast'ta senin de olduğunu bilmiyordum." Dylan'ın tutuklamaya gerek görmediği Arşak, uzaklaşırken, en ünlü esprilerinden birini patlatacaktır: "Gördüğüm bir yüzü unutmak adetim değildir ama senin için bu seferlik bu alışkanlığımdan vazgeçeceğim." Dylan'ın yanından ayrılmayan, kapıya bakmak, gerektiğinde fırlattığı tabancayla "patron"unun hayatını kurtarmak, gerilimin ve hava sıcaklığının yüksek olduğu anlarda esprileriyle ortamı yumuşatmak gibi hayatî öneme sahip görevleri olan, Dylan'ın beraber olduğu birbirinden güzel kadınların arkasından bakmakla yetinen Arşak, Macerape-

rest Çizgiler'in *Efsanevi Dylan Dog Albümü* özel eki, *Melon Şapkalı Adam*'da, nasıl olduysa bir kadınla, hem de güzel bir kadınla, birlikte olmuş ve çizgi roman tarihine geçecek bir söz söylemiştir: "Eh... Yılda bir kere iyi geliyor!"

Okuyucusundan kısa bir süre içinde büyük ilgi gören, adeta kült bir eser haline gelen *Dylan Dog*'un başarısının ardında çeşitli nedenler yatıyor. Bonelli yayınevi, *Dylan Dog*'dan önce başka kahramanlarını, özellikle de *Zagor*'u, canavarlarla, vampirlerle, kurt adamlarla karşı karşıya getirmiş ve bu tür maceraların hatırı sayılır bir ilgi topladığını görmüştü. Tiziano Sclavi, bu işi bir adım daha ileri götürerek maceralara, günlük hayatta sıradan insanların çektiği korkuları, gülümseyen bir yüzün ardında saklanan ve dehşet rüzgârı estirmeye hazır karanlık bir ruhu, kaygıların yok olmak yerine giderek arttığı ve kötülüğün yanı başımızda olmasının inkâr edilemediği bir dünyada karşı karşıya kalınan tehlikeleri de olay örgüsüne ekledi. Yumrukların ve kurşunların bile ortadan kaldırmakta yetersiz kalabildiği canavarların karşısına onlardan on kat güçlü bir süper kahraman çıkarmak yerine, Dylan Dog gibi zayıflıkları, çelişkileri ve korkuları olan, kahraman sıfatını hak edip etmediği bile tartışmaya açık birini koymak cesaret isteyen, cüretkârca bir adımdı. Okuyucular otuzlu yaşlarını süren (birçok kaynağa göre Dylan 33 yaşında), melankolik, ağlamaklı, kırılgan Dylan karakterinde günümüz insanının duygularını, saplantılarını, çelişkilerini, korkularını, tökezlemelerini, sadık bir dostun yakınlığını, -biraz şıpsevdi ama olsun- ateşli bir aşığın şefkatini, tutkusunu ve hatalarını fark etmekte gecikmedi.

Şiddetten nefret ettiği için eski püskü tabancasını bile üzerinde taşımayan, yalnızca kendini korumak zorunda kaldığında ateş eden, kadınları seven ve hemen her macerasında bir kadına aşık olan, sinema ve kitap tutkunu, klarnet çalma ve gemi maketi yapma gibi hobileri olan Dylan Dog, baş kahramanı olduğu maceralarda bir "kahraman"dan çok bir "insan" olarak ön plana çıkar. Sclavi, yükseklik korkusundan mustarip, uçağa binemeyen, deniz tutan kahramanının (ağız alışkanlığı işte!) zayıflıklarını bakın nasıl açıklıyor: "Dylan'ın, Teks gibi bir süper kahraman olmasını, ele aldığı her olaydan muazzam zaferlerle ayrılmasını istemedim. Bazen kaybeden, kazandığında ise asla dört dörtlük bir zafere imza atamayan bir kahramanım olsun istedim. Aslında Dylan, çizgi roman kahramanı vasıflarına tamamen uyan biri de değil. Benim öykülerim, okuyanın içini rahatlatmaz, çünkü korku ve dehşet asla tamamen sona ermez. Biter gibi olur ama sonra yeniden başlar."

Dylan Dog öykülerinde asla bitmeyecek olan bir şey daha vardır: Dylan'ın kadınlara olan tutkusu. Hayatının her döneminde bir kadın vardır Dylan'ın. Yeni yetmeliğinde bir tatil kasabasında karşılaştığı Marina, polislik mesleğinin ilk günlerinde tanıyıp aşık olduğu Lillie Connoly, Kâbuslar Dedektifi olduğu günlerde fahişeleri öldüren bir manyağın peşindeyken tanıştığı, evlenmeyi düşüne-

cek kadar çok sevdiği, AIDS'ten ölen Bree Daniels ilk anda akla gelen kadınlardır. Lillie ve Bree trajik ölümleriyle, Marina ise öldükten sonra trajik ve esrarengiz bir biçimde ziyarete gelmesiyle allak bullak eder, Dylan'ın hayatını. Ama hiç kuşkusuz, Dylan'ın en büyük aşkı, önce *Yaşayan Ölüler'in Şafağı* adlı ilk macerada ölümsüzlüğün sırrını çözmek isteyen çılgın Xabaras'ın mezarından kaldırdığı bir zombi olarak karşımıza çıkan, daha sonra adını verdiği 25. sayıda yeniden karşılaştığımızda Dylan'ı Xabaras'a götüren, ama kim olduğunu tam olarak öğrenmek için *Dylan Dog'un Öykūsū*'nün anlatıldığı 100. sayıya kadar beklemek zorunda kaldığımız Morgana'dır. Dylan'la ilgili pek çok sorunun cevabının alındığı bu sayıda Morgana'nın da aslında Dylan'ın annesi olduğu ortaya çıkar ve kahramanımızın, boğuşmak zorunda olduğu sıkıntılara bir de Oidipus kompleksi eklenir!

Renkli olarak yayımlanan ve *Dylan Dog'un Öykūsū* adını taşıyan 100. bölümde inanılmaz bir şey olur ve Dylan, boş zamanlarında iki üç parça eklediği ama tamamlayacağına asla ihtimal vermediği kalyon maketini nasıl olduysa tamamlar! Tek başına bu olay bile okurları şoke etmeye yetecekken ilginç bir şey da-

ha olur ve Dylan, bu maket aracılığıyla Xabaras'tan telepatik bir mesaj alır. Morgana ve babası hakkındaki gerçekleri öğrenmek üzere olduğunu hisseden Dylan, Arşak'ın itirazlarına rağmen Xabaras'ın çağrısına uyarak onu aramaya çıkar. Şehrin yer altı kanallarında yaptığı kısa ve gizemli bir yolculuğun sonunda tıpkı tamamladığı makete benzeyen bir kalyonda cam bir tabut içinde uyuyan Morgana'yla ve babası olduğunu iddia eden Xabaras'la karşılaşır. Xabaras her şeyin üç yüz yıl önce bu kalyonda başladığını söyleyerek anlatmaya koyulur, Dylan Dog'un öyküsünü. Üç yüz yıl önce Kaptan Dylan, eşi Morgana ve beş yaşındaki oğlu küçük Dylan'la birlikte bu kalyonda yolculuk etmekte ve evrenin en büyük sırrını, ölümsüzlük iksirini aramaktadır. Hiçbir tersliğin yaşanmadığı, sakin bir deniz yolculuğunun altmış altıncı gününde Kaptan Dylan ölümsüzlük iksirini bulur. Bu iksir tek başına alındığında insanı yaşayan bir cesede dönüştürmekte, ancak panzehiriyle birlikte alınırsa olumsuz etkileri tamamen ortadan kalkmaktadır. Morgana nasıl bir etki yaratacağı kesin bilinmeyen iksiri önce kendisi denemek ister. Bir terslik olursa eşi kendisini kurtaracaktır ama önce Kaptan iksiri dener de bir sorun çıkarsa -ölürse- tayfaların ayaklanıp gemiyi ele geçirme ihtimali vardır. Kaptan Dylan, eşine hem iksiri hem de panzehiri şırınga eder. Ancak tam o sırada isyan çıkar ve kendisine iksiri şırınga eden ancak panzehiri de şırınga etmeye zamanı kalmayan Kaptan tayfalar tarafından öldürülür. Ölümsüzlüğe erişen Morgana, cadı olduğu gerekçesiyle yakılmak üzereyken Kaptan Dylan, zombi olarak geri döner ve onu kurtarır. Morgana'nın eşine panzehiri de şırınga etmesinden sonra garip bir şey olur ve Kaptan Dylan, şeytan Abraxas tarafından başka bir boyuta kaçırılır. Burada ruhunun iyi yanı evrenin sınırında, nefretin, korkunun, ölümün ve sefaletin hüküm sürdüğü bir yere 666 yıllığına hapsedilir, kötü yanı ise Xabaras adıyla yeryüzüne gönderilir. Morgana, Xabaras'a ayak bağı olmaması için cam bir tabut içinde uyutulur ve Küçük Dylan da Xabaras tarafından öksüzler yurduna gönderilir. Dylan, aradaki üç yüz yılın nasıl geçtiğini açıklamayan Xabaras'ın anlattıklarından sonra büyük bir dehşet içinde iki şeyin farkına varır: Üç yüz küsur yaşında olduğunu ve hayatının en büyük aşkının, her kadında aradığı Morgana'nın aslında öz be öz annesi olduğunu!

İşte, Türkiye'de çok az macerası yayımlandığı halde (bu yazının yazıldığı 2002 yılının Şubat ayı içinde İtalya'da 186. sayısı yayımlanmıştı) büyük bir hayran kitlesi oluşan, internet gibi iletişim araçları sayesinde İtalya'daki başarıları ilgiyle izlenen *Dylan Dog*'un öyküsü böyle. Birkaç yıllık bir aradan sonra Türkiye'deki okurlarıyla yeniden buluştuğunda, daha bilinçli ve daha sadık bir okur / hayran kitlesi buldu karşısında.

Güzel...

Biz Amerika'yı İtalyan Çizgilerden Öğrendik

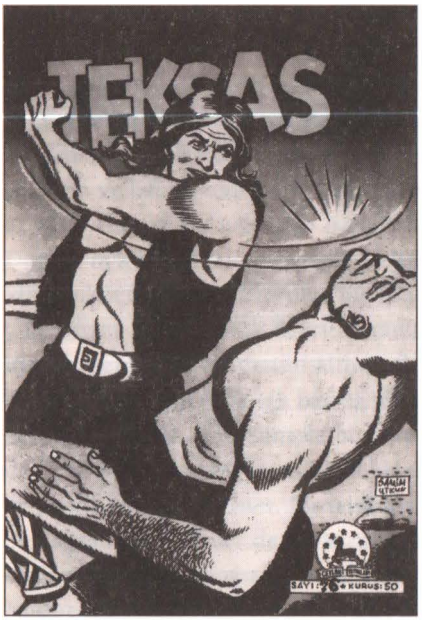
HALUK KALAFAT

Altmışlı ve yetmişli yıllarda çizgi roman denilince akla gelen *Teksas* ve *Tommiks*'le yetişenler, bu iki kahramanı belki de birer Amerikan yapımı çizgi roman sanmışlardı. Çünkü olaylar Amerika'da geçiyordu. Hattâ Çelik Blek (Teksas) Amerikan Bağımsızlık Savaşı sırasında İngilizler'le, oradaki ifade biçimiyle "Kırmızı Urbalılarla" savaşıyordu. İlk gençlik günlerini yaşayan çocukların vazgeçemedikleri kahramanları Tommiks ise bir Nevada "ranger"iydi. O yıllarda çocuklar Nevada'nın Amerika'nın bir eyaleti olduğunu, coğrafya dersinden değil, *Tommiks*'ten öğrenmişlerdi.

Ama *Tommiks* ve *Teksas* birer "fumetti"ydi (İtalya'da çizgi romana verilen ad bu). Bu ise, halis birer Amerikalı olan Yüzbaşı Tom ve Çelik Blek'in, aslında İtalyan olduğu anlamına geliyor. Bir zamanlar eline bu çizgi romanları almış olanların arasında bu yanılgıyı devam ettiren bir hayli insan var.

Amerika'yı İtalyanlar'dan öğrenen birkaç kuşak var Türkiye'de. Bu ilginç durum, Amerika'nın kültür hegemonyasının ne kadar başarılı olduğunu kanıtlıyor. İtalyanlar Amerika'da geçen, kahramanları "yüzde yüz" WASP (White Anglo Sakson Protestan) olan çizgi romanlar üretiyor. Bunlar, kendi ülkelerinde çok, hem de çok satmalarını geçin, Türkiye'de (ve birçok Üçüncü Dünya ülkesinde) en çok satan çizgi romanlar oluyorlar.

İtalya'nın popüler sanatlarda Amerika'yı taklit ve takip ettiği aslında Spaghetti Western'lerden de biliniyor. Bunun konjonktürel nedeni olarak, İkinci Dünya Savaşı'nın İtalya'da yarattığı psikolojik tahribat ile hemen akabinde gelen büyük ekonomik krizler sonucundaki sosyal gelişim gösterilebilir. Ekonomik krizin sonucu "fırsatlar ülkesine" verilen büyük göç oldu. İtalya'dan gidemeyenler içinse Amerika, okyanusun diğer yakasındaki "büyülü dünya" olarak algılandı.



Üstelik bu büyülü topraklarla güçlü bir akrabalık bağı oluştu. Ve neredeyse organik bir ilişki haline geldi. Amerika'ya büyük göç veren bir başka ülke Çin'di ama siyasi rejiminin kendine has dengesi, uzun yıllar Çin'in toplumsal yapısını domine edemedi. Ancak İtalya ve kapitalizm sürecindeki birçok üçüncü dünya ülkesi için durum tam tersiydi.

Üstelik İtalya'nın özel bir durumu da var. İtalya ortaçağdan beri bir sanat merkezi; sanatsal üretim ve tüketim olanakları var. Amerika'ya verilen kol ve beyin gücü, geriye Amerika kültürü olarak dönmekte gecikmiyor. İtalyanlar özellikle popüler görsel sanatlarında Amerika'yı taklit ve takip etmekten gocunmuyorlar. Üstelik fason ürünleri zaman zaman (Leone'nin Spagetti Western'lerinde olduğu gibi) orijinallerinden bile daha kaliteli olabiliyor.

İtalya'nın Amerikası Türkiye'ye Geliyor

Bu ülkede birçok çocuk İstanbul'un Fethi'ni ya da Yunan'ın İzmir'den denize dökülmesini öğrenmeden önce, vatansever Amerikalıların 'Kırmızı Urbalılara' karşı bağımsızlık savaşı verdiğini öğrendiyse bunun nedeni *Teksas* ve *Swing*'tir.

Fumettilerde Amerika imgesi en açık olan iki kahraman var: Çelik Blek ve Kaptan Swing (Comandante Mark). Her ikisi de esseGesse üretimi. Her iki çizgi romanda da olaylar, onsekizinci yüzyılın ikinci yarısında Amerikan Bağımsızlık Savaşı sırasında geçiyor. Despot İngiliz yönetimine baş kaldıran insanların, "vatanseverliğinin" anlatıldığı bu çizgi romanlarda, aslında her biri göçmen olan Amerikalılar'ın kahramanlık öyküleri aktarılıyor. Eski Dünya'dan kopup gelen bu insanların "ulus olma" süreçleri, bu iki kahramanın maceralarıyla aktarılırken, her ne kadar bir grup vatansever var gibi görünse de, aslında bireysel bir çaba ya da bireysel bir savaş öne çıkıyor.

Aslında esseGesse'nin bu yaklaşımı farkında olarak ya da olmayarak Amerika'nın bayraktarlığını yaptığı, toplumda genel kabul gören anlayıştan uzaklaşmayanlara verilen liberal bireyselliğin yansıması gibi duruyor. esseGesse her iki kahramanın maceralarında iyi-kötü ayrımını çok net biçimde koyuyor. "Kırmızı urbalılar" diye anılan İngilizler kötüdür, vatanseverler ise iyi. Bu ba-

sit şablonda gözden kaçan bir unsur vardır: Kızılderililer. Her iki kahramanın da kızılderililerle ilişkileri aslında muğlaktır. "İyi" olmaları nedeniyle kızılderili katliamı gibi bir "pis işe" bulaşmaları mümkün değildir. Ama uğruna savaştıkları, severi oldukları vatan aslında kızılderililerindir. Burada "yaman bir çelişki" vardır ve esseGesse'nin Bağımsızlık Savaşı kahramanları, kızılderili sorununu "yumuşak" geçer.

Bu noktada *Çelik Blek* ile *Swing* arasında küçük bir karşılaştırma yapıldığında, esseGesse'nin Amerika'ya ve Amerikan Bağımsızlık Savaşı'na bakışındaki küçük değişimler gözönüne serilir. *Çelik Blek* 1954'de yaratılır, savaşın bitiminin üzerinden 9 yıl geçmiştir. *Kaptan Swing* ise 1967'de, ünlü 68 olaylarına bir yıl kala.

Aynı tarihî kesite, iki ayrı dönemde, aynı kişilerin bakışındaki değişimler aslında ayrıntılarda gizli. Kabaca bakıldığında vatansever avcılar ile kırmızı urbalıların savaşını görürüz. Senaryolarını geçelim, çünkü esseGesse'nin sinema senaryoları tekniğini kullandığı, gerilimli, tempolu ve net tarzları aşağı yukarı iki kahramanda da aynı.

Çelik Blek, bileğine güvenen, iri yarı neredeyse bir Amerikan köylüsü. Aristokrasinin silahı olan kılıcı kullanmıyor, ama Kaptan Swing yanından kılıcını ayırmıyor. Swing bir komutan, beyaz, iyi cins atı, lacivert-kırmızı şık üniformasıyla "halk hareketinin" incelmiş görünümünü sergilerken, Çelik Blek'in vatanseverleri daha çetevari ve kaba kalıyor. Swing'in Ontario Kurtları, bir kalede yaşıyor, neredeyse resmî bir ordunun disiplinine sahip. Çelik Blek ne kadar

kendiliğinden bir hareketi temsil ediyorsa, Swing o kadar kendiliğinden başlayan hareketin kurumsallaşma aşamasını temsil ediyor. Üstelik *Kaptan Swing*'in orijinal adı "Comandante Mark" ve dönem ise Comandante Che Guevara'nın dönemidir. esseGesse, elinde süngülü tüfek bulunan yirmi kırmızı urbalının üzerine balıklama atlayacak kadar gözüpek ama bu nedenle biraz kalas olan Çelik Blek'ten; nazik, ince, üniformalı, elinde kılıcı olan, gerektiğinde İngiliz subaylarını kılıç müsabakasında alt edebilen, Amerika'ya daha çok yakışan ve daha modern bir kahraman olan Swing'e geçerek, on yıl gibi bir sürede İtalya'da ve Avrupa'da esen sol rüzgarları arkasına almış.

Kaptan Swing'in yan karakterlerinden biri olan Gamlı Baykuş'un bir kızılderili olması ise çok ilginç ve bir anlamda esseGesse'nin daha ılımlı davranmaya başladığını da gösteriyor. Gamlı Baykuş'un babası kabilesinin büyücüsü; kızılderili toplumsal yapısında 'aydın'a denk birinin oğlu. Gamlı Baykuş'un Amerikalı beyaz vatanseverlerinin arasında ne işi olduğu pek açık değil. Ama bir alt okumayla, beyaz adamla, kızılderilinin çizgi romandaki barışına (görünürdeki, çizgi dünyadaki barışına) hizmet ettiği söylenebilir. Gamlı Baykuş, komik, yer yer geri kafalı, bazen filozof ama her zaman karamsar ve Puik'in (Swing'in diğer yan karakteri Mister Blöf'ün köpeği) eğlence aracı ve kendi toplumundan kopup beyazlaşma sürecine girmiş bir yerli.

Kızılderili Çobanları

Çizgi dünyadaki bu tür barışların ya da kaynaştırma çalışmalarının başka örnekleri de var. Örneğin yine fumetti olan *Teks* ve *Zagor*, bu çabada birkaç adım daha atarlar. Ama onlar Sergio Bonelli ürünleridir. Bonelli'nin Amerika'ya bakışı biraz daha farklı, biraz daha rafinedir. Bu kahramanların her ikisi de kızılderili dostu. Zagor'un ilişkisi biraz kızılderililerin ona duyduğu saygı ve korkuyla karışık. Zaten ona Baltalı İlah diyorlar. Kızılderililerin Gece Kartalı adını verdiği Teks ise Navajo'ların reisi ve tüm kızılderililer ona saygı duyuyor. Aslına bakıldığında bu iki karakterin sunduğu kızılderili imgesi, beyaz adamın kamplara tıkıp, yemeğini ve giyeceğini verdiği dönemi işaret ediyor.

Temelde bu iki çok tutan kahramanın çizdiği resim, beyaz adamın koyduğu toplumsal ve de tabii ki

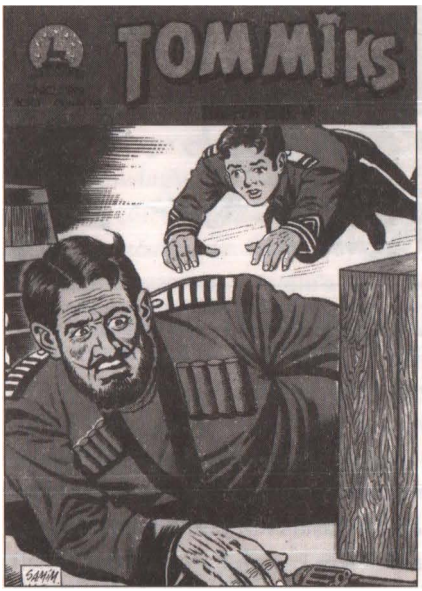
Tommiks, hareket senaryosu üzerine kurulu öykülerinin yanı sıra, bir aşk hikâyesi de içeriyordu. Bu aşkın, küçük kıskançlıkların ve takılmaların birarada verildiği başarılı mizah sıklıkla kullanılıyordu.

evrensel kurallara uymayan (uyamayan) ve bu kuralları anlamayan (anlayamayan) kızılderilileri çoban gibi gütme biçiminde tezahür ediyor. Yanlış anlamaya mahal vermemek için, çoban ile koyunların ilişkisinin neresine benzediğini açıklamak gerek. Çoban, koyunları dış tehlikelere karşı bir arada tutarak, belli bir yere kapatarak, otlamaya giderken izin verilen belli alanlara götürerek (örneğin ekili tarım alanına sokmaz) yaşamlarını onların anlayamadığı ve bu nedenle uyamadığı insan yaşamı içinde kazasız belasız yaşamalarını sağlar. Ama koyunların kaderi çobana rağmen bellidir. Teks ve Zagor'un kızılderililerle ilişkileri çoban-koyun ilişkisine benziyor. Tabii birer kahraman olarak haksızlığa uğrayan kızılderilinin yanında (kurtlara karşı) silah da atıyorlar ama her zaman uzlaşma yolunu deniyorlar. Ancak hiçbir zaman kızılderili sorunu temelinden tartışılmıyor ve onlar birer Amerikalı beyaz olarak, toplumsal vicdanın gereğini yerine getiriyorlar.

Kızılderili sorunu çerçevesinde belki de en dramatik konum esseGesse'nin ürettiği Kinowa'ya ait. *Kinowa*, Türkiye'ye *Tommiks* ve *Teksas*'tan sonra gelen üçüncü EsssGesse ürünü. Ailesi vahşi kızılderililer tarafından katledilen Sam Boyle adlı bir adam, kızılderililerden intikam almak için bir maske takıp, "adalet" dağıtmaya başlar. Kinowa ilk maceralarında hatırı sayılır sayıda kızılderiliyi öldürür. Ancak daha sonra Kinowa'nın kızılderili düşmanlığı zaman içinde törpülenir. 1951 yılındaki savaş sonrası İtalya, altmışlı yıllarda sol rüzgarların estiği 68 kuşağının etkisi altına girmiş ve artık sokaktaki adama Amerika'nın yerlisine uygulanan soykırımı "milliyetçilik" ya da *Kinowa*'da olduğu gibi "haklı dava" olarak yutturmak kolay değildir.

Fırsatlar Ülkesinin Yüzbaşısı

Bize fumetti'leri asıl sevdiren hiç kuşkusuz, Yüzbaşı Tommiks'tir. Tommiks'in çizdiği Amerika'da ise ideolojik propaganda daha dolaylıdır. Tommiks bir rangerdir, bir tür askerî polis ya da jandarma. Tommiks karakteri Amerika'nın iki unsuruna vurgu yapıyor. Birincisi, her ne olursa olsun, Amerika'da düzeni sağlamak için her zaman "kahramanlar" çıkacaktır. Üstelik bu kişi ileride ülkenin emanet edileceği bir küçük çocuk dahi olabilir. Tommiks 16 yaşındadır. Amerika'nın geleceği emin ellerdedir. İkinci unsur da zaten bunun doğal sonucudur: Amerika'da başarı, yaşınız ne olursa olsun ödüllendirilir. Tommiks ilk macerasında er olarak karşımıza çıkar. Serüven boyunca önce çavuş, sonra teğmen ve hemen akabinde yüzbaşılığa terfi ederek (bu herhalde askerlik tarihinde bir rekordur), hak ettiği yere gelir. Amerika herkes için bir fırsatlar ülkesidir. Yıl 1950'lerdir ve bu "herkes"in içine henüz siyahlar dahil edilmemiştir.



Fumetti Amerika'dan Sıkılıyor

esseGesse ürünlerinin Amerikası kısaca özetlendiğinde, İkinci Dünya Savaşı'ndan tek kazanan olarak ayrılan ve artık dünyanın tek süper gücü olan bir ülkenin şanlı tarihi, şanlı kahramanlarla anlatılıyordu. Zaten kahraman kovboy imgesi adem-i merkeziyetçi bir anlayışı besleyen bir kaynaktı. Ve macera da burada ortaya çıkıyordu. Arkasında koskoca Kulver Kalesi bulunan Tommiks aslında genelde zil zurna oldukları için pek bir işe yaramayan Konyakçı ve Doktor'la birlikte her zaman düşmanlarıyla yüzleşiyor; Çelik Blek arkasındaki avcı vatanseverlere rağmen yirmi otuz kırmızı urbalının üzerine balıklama dalmak zorunda kalıyordu.

Türkiye'de fumetti'nin gerçek büyük şirketi Bonelli ise, *Teksas* ve *Tommiks* ortalığı kasıp kavururken, önce *Zagor*'la (1962) bir deneme yaptıktan sonra, esas patlamayı Tay Yayınları'nın 1970 yılında Zagor'u yeniden yayımlamaya başlamasıyla yaptı. Bonelli'nin asıl yıldızı *Tex* ise, Türkiye'de her zaman belli

bir okur kitlesi bulan bir kahraman oldu. Bonelli, fumetti üretimindeki başarısını kahramanlarını çeşitlendirerek sürdürdü. Türkiye'de yayımlanan *Mister No, Alaska (Ken Parker)* ve nihayet *Martin Mystere* gibi daha modern ve görece daha İtalyan ve Avrupalı kahramanlarıyla, fumettilerin tarihinden gelen Amerika baskısı biraz kırıldı (Mister No Brezilya'da yaşayan savaş gazisi bir Amerika'lı; Ken Parker din, ırkçılık, şiddet ve savaş gibi önemli konularda eleştirel bir tavır sergileyen neredeyse bir filozof olan Amerikalı bir avcı ve en sonunda Martin Mystere her ne kadar Amerikalı olsa da zamanının çoğunu dünyanın dört bir yanında ve özellikle İtalya'da geçiren bir arkeologdu). Sonunda, Bonelli'nin 1980'lerde en çok satan yıldızı Dylan Dog ise 'Amerikalılık'tan tamamen kurtuldu.

Sonuç Niyetine

Fumettiler maceralarını Amerika'da Amerikalılara (özellikle kovboylara) yaşatma zorunluluğu dönemini gerilerde bıraksa da, ortada bir gerçek var: Artık kahramanların Amerikalı olması ve Amerika'da yaşaması gerekmiyor. Martin Mystere bu konuda çok iyi bir örnek. İmkânsızlıklar Dedektifi neredeyse Amerika'da hiç durmuyor, İtalya'ya o kadar sık gidiyor ki; onun bir İtalyan olduğunu söylemek çok kolay. Martin, Amerikalılaşmış bir İtalyan'a çok güzel bir örnek. Ve Dylan Dog; İngiltere'de yaşıyor ama dikkatsiz bir okuma yapan okuyucu onun, hangi ülkede yaşadığının ayrımında olmayabilir. Bunun nedeni Dylan Dog'un bu konuda muğlak olmasından değil, maceranın İngiltere, Amerika ya da İtalya'da geçmesinin aslında çok da fark etmediğindendir. Sonuçta çizgi roman da değişiyor, Amerika da. Değişmeyen bir şey var: O da çizgi romanda Amerikan hegemonyası.

Irkçılık ile Melezlik Arasındaki Maskeli Kahraman: Kinowa

Foti Benlisoy Bağış Erten

İtalya kökenli bir çizgi roman olan *Kinowa*, bağımsız bir dergi olarak Türkiye'de 1959 yılında yayımlanmaya başlar ve kısa zamanda umulmadık bir başarı kazanır. esseGesse grubunun çizdiği, A. Lawson müstear ismini kullanan A. Lavezzolo'nun senaryosunu yazdığı *Kinowa*, Türkiye'de o kadar popüler olur ki kafası kel ya da saçları kazıtılmış olanlara Kinowa adı takılır; İtalya kökenli maceralar tükenince yerli malı serüvenler bile çizilir.

Dizinin kahramanı Sam Boyle ailesi ile birlikte "Vahşi Batı"ya göçüp oraları mesken tutmak isteyen beyazlardandır. Ancak yolda kervanı Pawnie'lerin saldırısına uğrar. Karısı Kızılderililerce katledilir, Sam'in ise kafa derisi yüzülür. Daha bebek olan oğlu Jack da yerlilerce kaçırılır. Sam Boyle yaşadığı bu korkunç olayların etkisinden kurtulamaz ve Kızılderililerden intikam almaya karar verir: "Saçlarımın her teli için bir Kızılderili geberteceğim." Böylece Kinowa ortaya çıkar. Deriden yapıp yüzüne geçirdiği korkunç bir maske ile Boyle Kızılderililere ölüm kusmaya başlar. Kinowa, Kızılderililer için efsanevi bir yaratıktır, neredeyse ölümsüz bir ruh, bir yarı-tanrıdır; ama en çok da azılı bir düşmandır.[1] Öldürdüğü Kızılderililerin kafa derisini yüzüp alınlarına bir yılan işareti çizer. Nefreti öyle boyutlardadır ki Kızılderililere yaklaştığında kafa derisi kaşınmaya/yanmaya başlar. Kini neredeyse çılgınlık ölçülerine varır: "Çok sa-

1 *Zagor* ya da *Kızılmaske* gibi başka çizgi romanlarda da yerliler tarafından tanrısal özelliklere sahip olduğuna inanılan beyaz kahramanlar (Baltalı Ilah, Fantom) karşımıza çıkar. Oysa bu dizilerde başka beyazlar kahramanın üstünlüğünü ilahî terimlerle açıklamazlar. Kahraman da onlar gibi bir insandır neticede. Ancak beyaz kahramanla yerliler arasındaki uçurum öylesine büyüktür ki insanî terimlerle açıklanamaz. Böylece yerlilerin irrasyonelliğinin de altı çizilmiş olur. Beyaz adamın tanrılaştırılması sömürge anlatılarının klişe temalarından biridir.

yıda Kızılderili gördüğüm zaman beni onları öldürme çılgınlığı sarıyor! Çünkü arabaların etrafında savaşçıların dönüşü ve zavallı Mary'nin bir düşman okuyla ölüşü gözlerimin önüne geliyor."

Sam Boyle, yani Kinowa'nın bu kini, diziye hayli belirgin bir Kızılderili karşıtı hava veriyor. Hattâ bunu sadece karşıtlık olarak ifade etmek yetersiz kalır. Nitekim Kinowa'nın "ırkçılığı" hakkında zaten belli bir mutabakat vardır. Dizide Kızılderililer tamamıyla birer düşman figürüdürler. "Kızıl şeytanlar" ya da "kızıl köpekler" olarak anılırlar. İlk fırsatta savunmasız beyazlara saldırırlar ve onları çoluk çocuk demeden katlederler. Kafa derisi yüzmekten ve işkence yapmaktan büyük bir zevk alırlar. Ancak bir haksızlığa da müsaade etmemek için, western türünün, zaten beyaz adamın uygarlaştırıcı misyonunun destanlaştırılması olduğunu hatırda tutmak gerekiyor. Yani söz konusu olan ırkçılık ise bu yalnızca *Kinowa*'ya has bir durum değildir. Geniş, açık arazileri fetheden, uygarlık götüren beyaz Anglo-Sakson Protestan kovboyun kahramanlık miti değil midir zaten western? Bu mit, sömürgecilik çağının beyaz adama ilişkin bütün üstünlük iddialarını Kızılderilileri nesneleştirerek gerçekleştirir. Dahası Kızılderililerin ötesinde, kovboy mitinin tam da ondokuzuncu yüzyılın sonlarında; yani İtalyanlar, Yunanlılar, Polonyalılar, Yahudiler, Slavlar vb.'nin ABD'ye doluştuğu bir önemde yaygınlaşması bir tesadüf değildir. Bu kahramanlık miti farklı kökenlerden insanlara da memleketin gerçek sahibinin kim olduğunu hatırlatır. Böylece western, ABD'ye kahramanlıklarla dolu beyaz (WASP-White Anglo Sakson Protestan) bir kuruluş destanı sağlar. Bu açıdan bakıldığında western zaten doğuşu itibariyle dışlayıcı bir anlatı biçimidir denilebilir. *Kinowa*'yı da bu bağlamda değerlendirmek daha anlamlı olacaktır.

Bilindiği gibi iki farklı toplumun karşı karşıya gelişi tamamen dışlayıcı bir dille aktarılır kovboy hikâyelerinde. Oysa bu öykülerin konu edindiği Vahşi Batı'ya tamamen farklı bir gözle de yaklaşılabilir. Söz konusu olan birbirinden büsbütün farklı iki dünya (Kızılderililer ve beyazlar) arasındaki mücadele değil, tek bir sınır toplumudur aslında. İki dünyanın karşılaşması melez bir dünya yaratmıştır. Bu sınır dünyasında net, kesin, belirli kimlikler çıkmaz karşımıza. İki toplum arası geçişler yaşanır sık sık; çatışma ve ittifaklar değişken-

dir. Birbirini dışladığı kadar, birbirinden etkilenen, birbirini değiştiren dünyalardır söz konusu olan. Beyazlarla karşı karşıya kalınca artık ne Kızılderililer tam Kızılderili'dir ne de beyazlar tam beyaz. Bu karşılaşmalardan melez, geçişken kimlikli insanlar ortaya çıkar. *Kinowa*'da da dışlayıcılık ağır basar gibidir. Hikâyeler ilk bakışta birbirleriyle geçişliliği olmayan iyi beyaz ile kötü, ya da en azından vahşi yerli arasındaki kavgadan ibarettir. Oysa biraz daha dikkatli bakınca sınır toplumuna özgü melezliğin Kinowa'ya da sızdığı görülebilir. Bunun dizideki en belirgin emaresi bizzat Sam Boyle'nin oğlu olan Silver Jack ya da Kızıltüy'dür.

Aslında Sam Boyle'nin, nam-ı diğer Kinowa'nın oğlu Jack'ın hikâyesi, babasınınkinden çok daha ilginçtir. Pawnie'lerin şefi Kara Sığır (ilerleyen sayılarda nedense ismi Kara Bizon oluyor) Jack'ı evlat edinir. Kara Sığır Komançilerle yapılan bir savaşta esir edilmiş olan Komançi prensesi Amanotapaah ile evlidir ve bu evlilikten de bir kız çocuk sahibidir. Bu kız, ilerde Jack'ın sevgilisi olacak olan Doğanay'dır. Amanotapaah başka çocuk doğuramaz ve bir erkek çocuk isteyen Kara Sığır Jack'ı evlat edinir. Böylece Jack yerlilerin arasında Kara Sığır'ın manevi oğlu Kızıltüy olarak büyür. Beyazları Kızılderili topraklarından kovmak ve özellikle de Kinowa'dan öldürdüğü Kızılderililerin intikamını alabilmek tek amacıdır. Ancak aslında babası olan Kinowa ve dostu Long Rifle ile tanışması ile hayatı allak bullak olur. Üstelik Kara Sığır ölünce kabileden de kovulur ve Kinowa ile yakınlığı nedeniyle hain olarak damgalanır. Artık o ne Kızılderili ne de beyazdır. Beyazların arasına karıştığında aldığı isimle Silver Jack aslında tam bir sınır insanıdır. Melez kimliklidir. İki toplu-

ma da tam olarak ait değildir. Babasının aksine, onun amacı Kızılderililerden intikam almak değil, barışı sağlamaktır. Ancak olaylar onun istediği şekilde gelişmez; sık sık aralarında büyüdüğü insanlarla savaşmak zorunda kalır: "Kader beni babamın yolunda yürütüyor. Ben barış isterken, kardeşlerime ölüm getiriyorum." İçerisinde bulunduğu durumla sürekli bir hesaplaşma içerisindedir: "Pawnie kavminin yüce bir evladı olduğumu sanıyordum, avlanıyor ve savaş danslarına katılıyordum. Şimdi kabilemden atıldım! Kardeşlerim olan yerliler beni öldürmeye hazırlar ve beyazların içinde dosttan çok düşmanım var! Asla Pawnie'lerin yanında, ailemi tanımadığım zamanki gibi mutlu olamayacağım!" Bu tavrından dolayı babası ve Long Rifle tarafından sık sık eleştirilir: "Kendine gel Silver! Sen her şeye inanan bir Pawnie değilsin, sen Sam Boyle'nin oğlusun ve damarlarında 'kafa derisi yüzülmüş'ün kanını taşıyan birisin." Bu ikazlara rağmen Silver çok zaman bir beyazdan çok Kızılderili gibi düşünür ve davranır. Hattâ zaman zaman onun ağzından beyazları açıkça eleştiren sözler dökülür: "Bizleri dağa süren beyazlardan nefret etmeyi öğrendim orada. Nehirlerde balığı, arazisinde avlayacak bizonu olmayan dağlarda yaşamaya mahkum edenlerden." Hattâ kendisini beyaz değil, Kızılderili olarak dahi tanımlar: "Cildim beyaz ama kalbim Kızılderili." Silver'in çelişkili kimliği hususundaki tutum, çizgi kareler arasında bağlantıyı sağlayan kutucuklara da sirayet eder. Silver burada da "beyaz Kızılderili" ya da "beyaz yerli" olarak tanımlanır. Doğrusu Silver, babasından ya da Long Rifle'den çok daha karmaşık bir kişiliktir. Onun varlığı, adeta diziye bir karakter derinliği kazandırır. Yaşadığı kimlik çatışması, Kızılderililerin baş düşmanı olan babası ile yaşadığı gerilim, dizinin en sürükleyici yanlarıdır.

Oğlunun bu vasıfları aslında yavaş yavaş babasına da sirayet eder. Kinowa da zamanla kendisini Kızılderililer kadar, kendi "ırkından" olan silah tüccarları ve savaş kışkırtıcıları ile karşı karşıya bulur. Böylece de dizinin ilk serüvenlerinde çok bariz olan katı ırkçı dışlayıcılık yerini azar azar daha nüanslı bir anlatıma bırakır. Hattâ Silver Pawnie'lerin şefi seçildiğinde babası, yani azılı Kızılderili düşmanı Kinowa, onunla bir süre için Pawnie köyünde kalmaya karar verir. Üstelik karısını öldüren kabilenin şefinin kızı Doğanay ile oğlu Silver'in evliliğini canı gönülden destekler (ancak Doğanay'ın bir manastırda Batı eğitimi alması koşuluyla). Yani *Kinowa* western türüne özgü beyaz adam güzellemesi ile ırkçılık arasında kotarılmış rahatsız edici bir terkipten ibaret değildir. Aslında Vahşi Batı'yı, yani farklı toplumların değer, inanç ve fikirlerinin karşı karşıya geldiği bir sınır dünyasını karakterize eden melezlik de *Kinowa*'nın tanımlayıcı özelliklerindendir.

Kinowa'daki "yan karakter" olgusu da özel bir vurguyu hak ediyor. Sam'in yakın arkadaşı Long Rifle ilk bakışta tipik bir yan tiplemedir. Bilhassa görünümü ile mizahî bir hava yaratır. Ancak Konyakçı, Profesör Oklitus ya da Çi-

ko'nun tersine hiçbir zaman esas oğlana bağımlı ve silik (keza komik) bir karakter değildir. Kendine özgü bir yaşam tarzı (o da aslında yalnız yaşayan bir izcidir) vardır ve bu tarz dizilerin klasik yan karakterlerinin aksine kendi çevresinde saygı görür; ne de olsa Batı'nın ender keskin nişancılarından biridir o. Kara Sığır'ın kızı ve Silver'in müstakbel nişanlısı Doğanay ise tipik bir "kadın" figürüdür. Kahramanlardan birine aşık olmak ve ayılıp bayılmak dışında karşımıza nadiren çıkan müstakil bir "kişilik"tir.

Aslında Kinowa kolay çözülür bir olay örgüsüne sahiptir, senaryoların öyle pek karmaşık olduğu söylenemez. Çizgileri de çok ustaca değildir. esseGesse'nin *Teksas*, *Tommiks* ya da *Kaptan Swing*'de yakaladığı kaliteye dizide pek rastlanmaz. Ancak *Kinowa*'yı popüler kılan özelliklerden biri kuşkusuz sürükleyiciliğidir. Dizide serüven akışı neredeyse hiç kesilmez, kahramanlarımız maceradan maceraya dur durak bilmeksizin koşarlar. Bu hız unsurunun yanı sıra Kinowa'nın şahsındaki gizem de önemlidir. Her maskeli kahraman gibi Kinowa da çifte kişiliklidir ve onun sırrını paylaşan okurlar nezdinde bu durum hikâyeyi çok etkileyici kılar. Yukarda bahsettiğimiz Silver'in yaşadığı iç karmaşa ve gerilimi de atlamamak gerekiyor. Kendisiyle kavgalı olan çizgi kahramanlar okurları hep çekmiştir.

Bütün bu unsurların biraradalığı, *Kinowa*'da ilk bakışta hemen görülmeyen zengin bir bileşimi ortaya çıkartmakta. Nitekim *Kinowa*'nın bizde bu kadar çok tutulmasının nedenlerini de buralarda aramak gerekiyor herhalde.

Via Saffi 16 Numaradan Via Buonarroti 38 Numaraya:
Sergio Bonelli Editore'nin Öyküsü

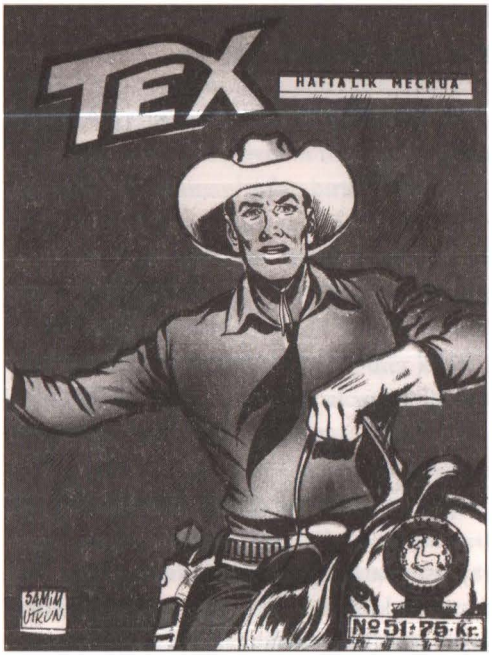
ZEYNEP AKKUŞ

Sergio Bonelli Editore'nin öyküsü, aynı zamanda İtalyan çizgi roman sanatının çok şey borçlu olduğu üç önemli insanın öyküsüdür: Yarattığı en önemli kahramanı Teks Willer gibi bildiğinden şaşmayan "baba" Gian Luigi'nin, yaşadığı dönemde hemcinslerini fersah fersah aşmış, İtalyan çizgi romanının hanımefendisi "anne" Tea'nın ve insancıllığı, profesyonellik anlayışıyla İtalya'daki pek çok meslektaşının arasından bir çırpıda sıyrılıveren editör ve senarist "oğul" Sergio'nun.

Her şey 1948 yılında, Bayan Tea Bonelli'nin sahibi olduğu Audace yayınevini büyütme, yeni ve modern çizgi romanlar yayımlama kararı almasıyla başlar. Eşi Gian Luigi, Audace'nin aynı adlı dergisi için olsun, *Il Vittorioso* için olsun, dönemin birçok önemli dergisinde yayımlanan çizgi romanlara öykü ve senaryo yazmaktadır zaten. Oluşturulacak yeni ekip için en büyük eksik bir çizerdir ve bu eksik, o sıralar çalışmalarını Cagliari'de sürdürmekte olan Aurelio Galleppini'nin (Galep) Milano'ya, Via Saffi, 16 numaraya davet edilmesiyle giderilir. Artık sıra, Bayan Bonelli'nin yayınevine lokomotif görevi görecek diziyi yaratmaya gelmiştir.

Yoğun bir çalışma başlar ve sonunda ortaya, bir de değil, iki dizi çıkar: İşlemediği bir cinayetle suçlanan ve Kanada'ya sürgüne gönderilen Carlo Lebau adlı bir soylunun başından geçenleri konu alan *Occhio Cupo* ve konusu bu kitabın okurlarına hiç de yabancı olmayan, Tamil dilinde bile yayımlanmış olan *Teks*! İnsanüstü bir gayretle çalışan Galep, gündüzlerini *Occhio Cupo*'nun, gecelerini ise *Teks*'in çizimlerine ayırmaktadır.

Sergio Bonelli, Galep'in ölümünün ardından, *Teks*'in 402. sayısının sunuşunda yazdığı veda yazısında o dönemi bakın nasıl anlatıyor: "1948 yılında,



dönemin büyük ekonomik sıkıntılarına rağmen Galep, Sardinya'daki evinden ayrılmış ve gelecekle ilgili bütün planlarını, yeni kurulmuş ve ileride varlığını devam ettirip ettiremeyeceği bile belli olmayan bir yayınevinde çalışmak üzerine kurarak Milano'ya gelmişti. Savaşın yol açtığı yıkımı henüz atlatamamış bu şehirde, başka hiçbir yerde çalışma olanağı olmadığı için başını sokacak bir yer bulamayan '*göçmen*'imiz yalnızca yaşadığımız yer değil, aynı zamanda çiçeği burnunda yayınevimizin idarehanesi de olan evimize, hemen yanımdaki odaya yerleşmek zorunda kalmıştı. Her gece evdekilere iyi geceler dileyip odama çekilirken Galep, odasında, bütün gün çizimleriyle uğraştığı *Occhio Cupo*'nun sayfalarına son halini vermek için hâlâ çalışıyor olurdu. *Occhio Cupo*, Amerikan Bağımsızlık Savaşı yıllarında, 1700'lerin sonunda, maskeli bir kahramanın başından geçenlerin anlatıldığı ve Galep'in, '*Flash Gordon*'un Alex Raymond'ından, '*Prince Valiant*'ın Harold Foster'ından, '*Tarzan*'ın Burne Hogarth'ından esinlenerek pekiştirdiğini itiraf ettiği, o muhteşem çizim yeteneğini konuşturduğu, yayınevimizin büyük umutlar bağladığı bir diziydi. *Occhio Cupo*'nun o günkü işini bitirdiğinde, yoğun ve yıpratıcı çalışma gününün stresini attığı, 'kafa dinlemek' için yaptığı çizimlere gelirdi sıra. O zamanlar, on beş yaşında bir öğrenciydim. Yatağıma yatıyor, kitap okuyor ve saat bir olunca da her gece yaptığım gibi uyumak üzere ışığı söndürdüğümde, kapımın eşiğindeki aralıktan, Galep'in odasındaki ışığın hâlâ yandığını görüyordum. Kim bilir kaça kadar oturup çalışıyordu. Sabahları okula gitmek üzere uyandığımda masasının üzerinde, insanın doğrudan doğruya gözüne, yüreğine ve hayal dünyasına hitap eden, en az bir düzine dinamik ve büyüleyici çizimler durduğunu görüyordum. İşte o sabahlardan birinde Aurelio bana yeni çizgi romanımızın çizimlerini göstermişti. Her zamanki titizliğiyle, çizimleri yaparken, yalnızca '*balon*'u sayfaya yerleştirmekle kalmamış, içindeki yazıları da doldurmuştu. Yeni '*strip*'imizin ilk karesinde, *Occhio Cupo*'nunki kadar olmasa da üzerine sımsıkı oturan, dar bir '*jean*" giymiş genç bir kovboy vardı ve ağzından şu sözler dökülüyordu: 'La-

net olsun! Hâlâ peşimdeler mi?' Böyle doğmuştu, benim mışıl mışıl uyuduğum odanın hemen yanında, babam Gian Luigi'nin girift senaryolarıyla Teks Willer!"

Bizi yakından ilgilendirdiği için *Teks*'in hazırlanış öyküsü üzerinde biraz daha ayrıntılı olarak durmak gerekir: O sırada De Leo adlı bir yayınevi, hayli ses getiren *Red Killer* adlı bir western dizisi yayımlamaktadır. Gian Luigi'ye de buna benzer bir western dizisi sipariş edilir. Sanatçı, yeni kahramanının adını, otobanda giderken yol kenarındaki bir panoda gördüğü bir afişten esinlenerek bulur bulmasına ama soyadının belirlenmesinde küçük bir sorun yaşanır: "Katil" anlamına gelen Killer, Bayan Bonelli'nin hiç hoşuna gitmemiştir, bunun üzerine çeşitli olasılıklar düşünülür ve sonunda Willer'de karar kılınır.

30 Eylül'de *Teks*, 1 Ekim'de de *Occhio Cupo* okurlarıyla buluşur. Ancak nedense *Occhio Cupo* bir türlü tutmaz ve yayımlanmaya başlamasından bir yıl sonra kapanır. Zaten sanatçılar da bu dizinin "topu dikeceğini" kısa süre içinde anlamış ve bütün enerjilerini *Teks*'e aktarmaya başlamıştır.

Yayınevinin büyük bir atağa kalktığı ilk yıllarda, Gian Luigi Bonelli'nin yazdığı, Roy D'Amy, Guido Zamperoni ve Franco Donatelli gibi sanatçıların çizdiği *La Pattuglia dei Senza Paura*, Roy D'Amy'nin yazıp çizdiği *Mani in Alto*! Gian Luigi Bonelli'nin yazıp Leone Cimpellin'in çizdiği *Plutos* ve Fred Meagher'ın yazıp çizdiği *Buffalo Bill* gibi çizgi roman dizileri de yayımlanır ama hiçbiri *Teks* kadar başarılı ve uzun ömürlü olamaz.

Günümüzde İtalyan sanatçılar, ulusal kimliklerini kahramanlarına da yansıtacakları yeni kahramanlar yaratmak üzere çalışmalarını sürdürüyor ama İkinci Dünya Savaşı sonrasına rastlayan dönemde neredeyse bütün İtalyan çizgi romancılar, doğrudan doğruya Amerikalı kahramanların Amerika'da yaşadığı olayları anlatan ya da bir biçimde Amerika'yı konu alan çizgi romanlar üretiyordu. Edizioni Audace adıyla kurulan, Edizioni Araldo, Cepim ve Daim Press gibi adlardan sonra Sergio Bonelli Editore'de karar kılan ve faaliyetini Via Buonarroti, 38 numarada sürdüren yayınevinin sanatçıları da farklı bir şey yapmıyordu. *Darkwood Sakinleri* dergisinin Ocak 2000 tarihli dokuzuncu sayısında yayımlanan söyleşide, *Zagor*'un nispeten genç (40) senaristi Moreno Burattini bu tercihin nedenini şöyle açıklamıştı:

"Bonelli kahramanları genelde Amerikalıdır, çünkü yayınevinin faaliyete geçtiği yıllarda yayımlanan çizgi romanlardaki fikirlerin tamamı sinemadan, dolayısıyla Amerika'dan alınıyordu. Savaş sonrasında dünyanın, 'jean'lerin, 'chewing-gum'ların, 'rock and roll'un istilasına uğradığı bir dönemde yaratılan bir kahramanın bizimki gibi bombardımanla dümdüz edilmiş, ekonomisi enkaz haline gelmiş bir ülkede maceradan maceraya koşması pek akla yatkın gelmemişti. Üstelik Birinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika'ya göçmen olarak giden İtalyanlar buranın efsanelerle dolu umutlar ülkesi olduğunu görmüş-

Teks'in Kuralları, Dipnotları ve Tortuları

AZİZ TUNA C.

I: *Teks* öykülerinde "mesele" hakkında okuyucu, daima Teks'ten daha fazlasını bilir. Sorumlular ve entrikadan haberdardır. Teks'in işin içinden nasıl sıyrıldığını izler.

II: Entrika dedim de dostumuzun serüvenlerinde aşk entrikası yoktur. Sanırım Bonelli, işin ciddiyetini bozduğunu "düşünüyordu." Erkekler dünyasında geçer olaylar.

III: Kötü adamın suçları asla ve asla rastlantısal olarak değil, bir çıkarsama (!) sonucu ortaya çıkar. Rastlantı sonucu ortaya çıkan "suç ve suçlular" kesinlikle ikinci dereceden kötülerdir ve kötüye giden yolu kolaylaştırırlar.

IV: Ölüm ve öldürme olmadan *Teks* olmaz.

V: Teks, yanında dostları olsa bile tüm olayların tek çözücüsü ve akıl yürütücüsüdür. Ekip haline gelmeleri ya da Teks'in telgrafı ile toplanmaları, düşmanın eşitsiz bir biçimde kalabalık olması yüzündendir.

VI: Suçlu kesinlikle "gerçekçi" yöntemlerle ve bu gerçekçiliği besleyen kan ve ölümlerle ortaya çıkarılır.

VII: Asıl suçlu, Teks ona ulaşana kadar bütün kozlarını kullanır. Sıradan biri değildir, böyle olması okurla alay etmek anlamına geleceğini tahmin edersiniz herhalde. Teks, tanınan, ne yapacağı tahmin edilen "bela" bir heriftir, onu hafife almak daima pahalıya mal olur... O sebeple sürekli tuzak kurulur, "yollar" zorlaştırılır. O yol, ne kadar çetrefilli olursa o kötü, o kadar daha "kötü" olacaktır ve Teks'in öfkesine değecek biridir. Okuyucu nezdinde öç almayı meşrulaştırdığı gibi endişe de yaratmalıdır.

VIII: Asla tek suçlu yoktur, bütün kötülükleri üzerinde yoğunlaştıracak "kötü" ise Mephisto gibi istisnadır. Mephisto'nun yanındakilerin onun maşası olduğunu ve her halükârda tek başına, o "teke tek" kavgaya kalacağını biliriz. Suçlular, bütün serüven romanlarında olduğu gibi örgütlüdür, para için bir araya gelmiş serseri ve haydutlar ("pislikler") olduğu gibi bir tarikatın sadık üyeleri de olabilmektedirler. Para için işe bulaşanlar işler ters gidince (zira Teks olaya karışmıştır bir kere) kaçmaya çalışırlar ancak (ihanetin sonu ölümdür), bizzat örgüt tarafından cezalandırılırlar. Organize olanların önemlice bir kısmı Afrika ve Asya gibi "Üçüncü Dünyalı" tarikatlardır. Böylelikle şiddetin yanına "büyü ve egzotizm" katılmıştır. Emir kulu olan aklı kıt dev muhafızlar, sinsi yardımcılar çıkar ortaya. Tehdit, şantaj ve para hırsı dolaşır karelerde...

tü. O yüzden yaratılan kahramanların Amerikalı olmasından daha doğal bir şey olamazdı. Amerikan sineması bir Batı efsanesi yaratmıştı (...) İtalyanlar şoven değildir, kendi ülkelerinin dünyanın en iyi ülkesi olduğunu hiçbir zaman iddia etmezler, kendi kendilerini sürekli eleştirirler. Bürokrasinin işlevsizliğinden, hükümetlerin dürüst olmamasından, yöneticilerin yeteneksizliğinden ve hiçbir şeyin gerektiği gibi gitmemesinden yakınırız hep, (...) Savaş sonrası dönemde *Furio Almirante* gibi bazı İtalyan çizgi roman kahramanları pek fazla şanslı olamadı (...) Bugün durum biraz daha farklı, yeni Bonelli kahramanları arasında Amerikalı olmayanlar da var: Dylan Dog İngiliz, Napoleone İtalyanca konuşan bir İsviçreli, Jonathan Steele Avustralyalı..."

Yetmişli yılların başında yayınevinin yönetimi oğul Bonelli'ye geçti. O ta-

IX: Kara büyü ve tarikat göndermelerinin Allah sevgisi ya da yardımseverlikle bir ilgisi yoktur elbette. Bir parantez açalım "din adına cinayetler işleyen" bir kötü yoktur Teks öykülerinde. Para ve iktidar hırsı kötülerin belirleyicisidir, bir "ideal" uğruna savaşan varsa bile onlar yalnızca kandırılmış "maşalardır."

X: Teks'te suçların temelini mülkiyet haklarına tecavüz ve yasalara uymamak oluşturur.

XI: Teks'in yöntemlerinden en çok şehirliler ve eğitimli liberaller hoşlanmaz.

XII: Teks, "doğa"dan gelir, özgür bir adamdır -şehrin değer yargıları onu pek ilgilendirmez. Bu yüzden eylemleri nedeniyle -ve elbette kelimenin dar anlamıyla- bir devrimcidir, çünkü kanun koyucudur. Öte yandan bu "düzene" karşı "bu düzeni biliyor ve onu bu biçimiyle reddediyorum" diyebilecek bir marjinal de değildir. Daha çok bir kanun koruyucu ve ahlâkın temsilcisidir.

XIII: Teks, bütün zamanların en çok konuşan kanun adamıdır. Bütün planlar, tuzaklar ve yapılması gerekenler uzun uzun konuşulur.

XIV: Teks evreninde "gizem" yoktur, okuyucu görülenler aracılığıyla "evreni" kolaylıkla anlayabilme imkânına sahiptir. Bu sebeple kötüyü Teks'ten çok daha önce okuyucu görür. Görür görmez de tanır.

XV: Teks'i gülerken hatırlamak için Karson'a ihtiyaç duyarız.

XVI: Teks'te edebî dalgalanmalar, derin insanî çözümlemeler bulunmaz. Ne Teks

kendini sorgular ne de kötüler. Kolay, akıcı bir zihin uyarıcıdır.

XVII: Bonelli'yi Teks olmadan düşünemediğimiz ve bilebildiğimiz düşüncelerini dolaylı ya da dolaysız *Teks* üzerinden aktardığı için şöyle bir tortu kalmıştır bende: Dünyaya karşı bir husumet taşımaktadır, öfkeli bir mektuptur yazdıkları. *Teks*, intikamdır hayattan ve elbette Bonelli'nin rüyası.

XVIII: Yıllar öncesinden, *Panorama* dergisinde çıkmış resimleri var aklımda Bonelli'nin. Yaşlı bir adamdır artık. Kovboy kıyafetleriyle turistik bir gezinin ortasında, Vahşi Batı'da. Sert hatları, çatık kaşları mühürlüdür yüzüne. Bir rahip gibi yaşamış öfkeli bir adamdır sanki. Bir eğlence içinde dahi ciddiyetini bozmamaktadır, çocuklaştığını kabul etmeyecek kadar vakur! Belinde içi "yalancı" kurşunlarla dolu bir altıpatlar!

rihe kadar yayın yelpazesinin neredeyse tamamını western'lere ayıran yayınevi pek çok çizgi roman dizisi yayımlamıştı: Andrea Lavezzolo'nun *Piccolo Ranger*'ı (*Kit Taylor*, 1958), Guido Nolitta takma adını kullanan Sergio Bonelli'nin *Zagor*'u (1961), esseGesse üçlüsünün *Il Commandante Mark*'ı (*Kaptan Swing*, 1966) yayınevi için *Teks*'ten sonra gelen en önemli diziler oldu. Yetmişlerin ortasından itibaren *I Protagonisti* (1974), *Un Uomo, Un Avventura* (1976), *Mister NO* (1975), *Ken Parker* (1977) gibi "aykırı" diziler geldi. "Aykırı" sıfatını özellikle hak eden *Mister NO* ve *Ken Parker* attığını vuran, asla yanılmayan, her şeyi bilen, zaafları olmayan/olduğunu kabul etmeyen "kahraman gibi kahramanlar"dan sonra "insan gibi kahraman"lara hasret okurun taleplerine cevap vermişti. Mücadele edip kaybeden, dayak yiyip kaybeden, âşık olup kay-

beden bu sıradışı ve fakat mütevazı kahramanlar, özellikle *Ken Parker*'ın yaptığı gibi, bazen maceranın yalnızca en sonunda şöyle bir görünüp tekrar kaybolarak da okurları şaşırtmıştır.

1976-1980 yılları arasında İtalyan hukuk sisteminde birtakım boşluklar meydana gelmesinin sonucunda, televizyon yayıncılığı üzerindeki devlet tekelinin ortadan kalkmasıyla ülke bir anda binlerce özel televizyon kanalının istilasına uğrayıverdi. Bu ani şok, bir benzeri ülkemizde de yaşandığı için maalesef hiç de yabancısı olmadığımız nahoş bir sonuç doğurdu: Pek çok çizgi romanın yayımına son verildi, yayınevleri battı. Göz gözü görmeyen bu ortamda ancak çok kaliteli ürünler varlıklarını sürdürebildi. Sağlam bir olay örgüsüne, durağanlaşmayan bir senaryoya, benimsenebilir karakterlere sahip, okuyup bitirmesi en az bir saat süren, belli bir derinliği olan eserler. Kısacası, Bonelli'nin yayımladığı türden çizgi romanlar.

İtalyan çizgi romanının atlattığı ilk kriz değildi bu.

Amerika'da 21 Nisan 1954'te toplanan Senato Alt Komitesi'nde, dönemin ünlü psikiyatrı, *Seduction of the Innocent* adlı kitabın yazarı Frederick Wertham'ın da katılımıyla gerçekleşen görüşmelerde söz alan tutucu politikacılar ve dar görüşlü bilim adamları, çizgi romanları, gençleri şiddete özendirmekle suçlamış ve sonuç olarak "Çizgi Roman Yayımlama Kuralları" belirlenerek çizgi roman sanatı ağır bir sansüre uğramıştı. O tarihten sonra yayımlanan çizgi romanlar kurallara uygun olduklarını kapaklarında yer alan pula benzeyen bir damgayla kanıtlayıp aklanmak zorunda kalmıştı. Pek çok kişi çizgi romanların tarihte ilk kez bu olayla "damgalandığını" düşünedursun, benzeri bir olay, üç yıl önce, 1951 yılında, İtalya'da yaşanmıştı!

İki Hıristiyan Demokrat milletvekili, Federici ve Migliori'nin önerisiyle çizgi romanlara bir tür sansür uygulanması fikri ortaya atıldı. Ancak aralarında Bo-

nelli'nin de bulunduğu pek çok yayınevi daha önceden harekete geçerek kendi içlerinde oto-sansür uygulamaya ve yayımladıkları çizgi romanlarda ahlâka mugayir bir şey olmadığını kanıtlamak için "GM" (Garanziale Morale) damgasını vurmayı kararlaştırdı. Bu hareket, İtalya'da çizgi roman sektörünün çöküşe uğramasını önleyen, yerinde bir atak olarak tarihe geçmiştir.

Aurelio Galleppini.

(Zaten özellikle *Teks* ve sansür deyince öyle çok eskilere gitmeye hiç gerek yok. 1999 yılı başında İtalya'da yaşananları hatırlayın: Codacons adlı, tüketiciyi koruma derneği, 458 ve 459. sayılarda geçen içki ve sigarayı öven konuşmaları ve gençleri şiddete özendirmesini gerekçe göstererek *Teks*'e sansür uygulanması istemiş, ama bu saçma talep neyse ki kabul edilmemişti! "Saçmalık bu! Koskoca Teks Willer'e papatya çayı mı içirteceğiz?" diye sormuştu bir Bonelli yetkilisi!)

Yeni arayışlar, seksenli ve doksanlı yıllarda da sürdü. Alfredo Castelli'nin *Martin Mystère*'i (1982), Tiziano Sclavi'nin *Dylan Dog*'u (1986), Claudio Nizzi'nin *Nick Raider*'ı (1988) ve yayınevinin bilimkurgu alanına yöneldiği ilk çizgi roman olan Medda, Serra & Vigna üçlüsünün *Nathan Never*'ı yayımlanmaya başladı (1991). 1997 Temmuzunda, western'lere bitti gözüyle bakıldığı bir dönemde, mavi ceketlilere, rengarenk giysileri ve savaş başlıklarıyla kızılderililere, alevli oklara, düellolara hasret kalan western tutkunlarını çok sevindiren bir gelişme oldu ve korku-western dizisi, Gianfranco Manfredi'nin yazdığı, tipi, Jose Ortiz'in çizimleriyle belirlenen *Magico Vento* okurlarıyla buluştu. Sadık "Bonelli western'i" okurları için hoş bir sürpriz olan, korku temalarıyla yakaladığı, "Nuh-u nebiden kalma" western dizilerine burun kıvıran zamane gençlerine western'in o doyulmaz tadını tattırmak gibi önemli bir görev de üstlenen *Magico Vento*, artık neredeyse hiç "kovboy filmi" çekilmediği, hiç "kovboy romanı" yazılmadığı bir dönemde, yaratıcılarını bile şaşırtan başarılar elde etti.

Bu hareketli dönemle ilgili olarak söz edilmesi gereken bir başka önemli gelişme de, başrolünde kadınların olduğu üç dizinin, Medda, Serra & Vigna'nın Legs Weaver'ının (1995), Giancarlo Berardi'nin Julia'sının (1998) ve Luca Enoch'un Gea'sının (1999) yayımlanmaya başlamasıydı.

Sonuçta bugün Sergio Bonelli Editore'nin, özel albüm, dev albüm, maxi albüm, almanak, "collezione book", tutto gibi çeşitli formatlarda maceralarını yayımladığı on yedi kahramanı var: *Teks, Zagor, Mister No, Martin Mystère, Dylan Dog, Nick Raider, Nathan Never, Legs Weaver, Kaptan Swing, Magico Vento, Napoleone* (Carlo Ambrosini, 1997), *Brendon* (Claudio Chiaverotti, 1998), *Julia, Jonathan Steele* (Federico Memola & Teresa Marzia, 1999), *Gea, Dampyr* (Mauro Boselli & Maurizio Colombo, 2000) ve *Gregory Hunter* (Antonio Serra, 1999). Çoğu, Bonelli geleneğinde sıkça rastlanan bir uygulamanın sonucu olarak, "tanıdık" yüzler: Teks, biraz yaratıcısı Galep'ten biraz Gary Cooper'dan esinlenilerek çizilmiş. Artık maalesef yayımlanmayan Ken Parker Robert Redford'un, Dylan Dog Rupert Everett'in, Legs Sigourney Weaver'ın, Nick Raider Robert Mitchum'un, Magico Vento Daniel Day Lewis'in, Dampyr Harlan Draka Ralph Fiennes'in, Julia Audrey Hepburn'un (Whoopi Goldberg'den John Malkovich'e ve John Goodman'a bir dizi ünlü Hollywood yıldızını "andıran" yan karakterler de cabası), Kaptan Swing de Salih Güney"in (!) kopyası! Bu konuda ilginç bir not düşmekte yarar var: *Dylan Dog*'un 1999 yılında Dark Horse Comics tarafından (*Nathan Never* ve *Martin Mystère*'le birlikte) Amerika'da onar bin adet basılıp yayımlanan 6 macerasında yüzü yine sinemadan unutulmaz bir sanatçıya, Türkiye'de Üç Ahbap Çavuşlar'ın Arşak Palabıyıkyan'ı adıyla tanınan Groucho Marx'a ait olan yan karakter, bıyığı kazınarak Felix adıyla sunulur Amerikan okuruna. (Hal böyleyken, bu satırların yazarı, olur da bir gün *Julia* ya da *Legs* Amerika'da yayımlanırsa ne olacağını merakla beklemektedir.)

Sergio Bonelli Editore, seksenli yıllardan itibaren yılda 25 milyon çizgi roman satmaya başlamasıyla, Walt Disney Company'le birlikte ülkenin çizgi roman pazarının % 70'ini paylaşan bir dev haline gelir. Bonelli çizgi romanlarında, yalnızca İtalya'dan değil, İspanya, Hırvatistan, Meksika, Birleşik Devletler ve hattâ Yeni Zelanda'dan 250 civarında yazar ve/veya çizerin imzası yer almakta, şimdiye dek yayımlanmış 160.000 sayfalık stoka her yıl 12.000 yeni sayfa eklenmekte, "fumetti" tutkunlarıysa bu başarının devamını canı yürekten dilemektedir.

KAYNAKÇA

Akkuş, Zeynep (2000). "Moreno Burattini ile Söyleşi", *Darkwood Sakinleri Çizgi Roman Kültürü* dergisi sayı: 9.

Tex: Tra la leggenda e Il Mito (Tornado Press; Raffaele de Falco, Pino di Genua, 1994).

I Bonelli: L'Avventura a fumetti (Manycomics; Gianni Bono, Marcello Toninelli, 1985).

Nathan Never sayı: 6 (Dark Horse Comics, Ağustos 1999).

Teks Orijinal Aylık Dizi no: 402.

Değeri Anlaşılamayan Kahraman: Mister No

BATUHAN CANTÜRK

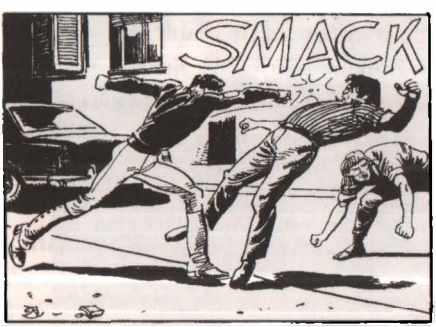
Ah ama bu gerçek... Gerçek olmak için gerçekleşmiş olmak gerekmez. Masallar ve düşler; yalın olgular toza ve küle dönüşüp unutulduğunda, yaşayacak gölge gerçeklerdir.

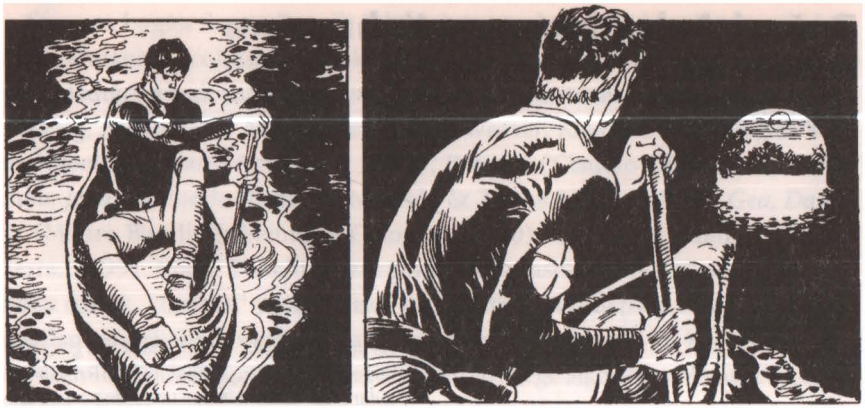
Bir Yaz Gecesi Rüyası NEIL GAIMAN

Jerry Drake ile tanışmam 1981 yılının Mayıs ayında gerçekleşti. Okullar tatile girmek üzereydi ve içim, gelmekte olan yazın coşkusu ve benliğimdeki huzur vaadeden dinginliğin beklentisiyle doluydu. Belki de bu yüzden bir türlü ısınamadığım bu kitabı, okumaya karar vermiştim. İtiraf etmeliyim ki okur okumaz çarpıldım, diyemeyeceğim. Tam tersine kahramanın kişiliğini ve öykünün gelişimini yadırgadım. Sanırım, aslında bu, yıllar geçtikçe güçlenecek, hattâ yokluğu büyük boşluk yaratacak bir dostluğun tereddütlü başlangıcıydı.

"Olmasa da cebinde hiç paran, boşver aldırma, hayat ne kadar güzel, hoş; haydi durma sevgiline koş!" Evet, her *Mister* No hayranının ezbere bildiği sözler, Jerry Drake'in iç dünyasının ve yaşam felsefesinin ip uçlarını verir bize. Bundan sonra ise dostluk, dürüstlük, fedakârlık gibi erdemlerin rehberliğinde, insan olmanın olmazsa olmaz koşulları; çaresizlik, zayıflık, basit zevklere düşkünlük gibi yolcularıyla dolu bu gemi, seferine başlar. Bizi, düşlerimizin kıyısındaki zamanlara ve yerlere götürür. Ne olursa olsun bu yolculuk hiç sıkıcı olmayacaktır.

İtalya'da 1975 Haziran'ında ilk serüveni yayımlanan *Mister No*, başlangıçta mini bir dizi olarak düşünülmüş. Ferri ve Nolitta takma adını kullanan Sergio Bonelli ikilisinin yarattığı bu karakter, o kadar ilgi görmüş ki sürekli bir yayın haline gelmesi kaçınılmaz olmuş. Ferri'nin, Mister No tipini yakın arka-





daşı Roberto Diso'dan esinlenerek yarattığı söylenir. Gerçekten Diso, Mister No karakteriyle o kadar örtüşmüştür ki büyük ressam daha sonra, çizdiği bu kahramanın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Ferri sadece ilk sayıyı çizmekle yetinmiş, ancak 115. sayıya kadar kapak ressamı olarak kalmıştır. Robert Diso ise, neredeyse Mister No demektir.

Mister No, İtalyan çizgi romanında bir dönüm noktasıdır. Ona bu sıfatı kazandıran en önemli özellikleri, Western olmayan ilk Bonelli karekteri, Tex ve Zagor gibi "etten kemikten bir süper kahraman" değil, fiziksel ve ruhsal olarak incinebilen normal bir insan olmasıdır.

Gerçek adıyla Jerry Drake, bir İkinci Dünya Savaşı gazisidir. Beylik tanımla; savaşın ve ait olduğu ülkenin değerlerinin anlamsızlığına inanmış ve ülkesi Amerika'ya sırtını dönüp kapağı Brezilya'ya atmıştır. Belki de bu dünyada kendisiyle barışık tek "*loser*" odur.

Genelde öyküler, Brezilya'nın Amazon bölgesindeki kentlerinden biri olan Manaus'ta geçer. 1950'lerin bu yoksul kenti; pırpırıyla turist gezdirerek geçinen dostumuza kucak açmıştır. Zavallı ve umutsuz insanlarla dolu bu yer, Jerry Drake'in onuncu köyü gibidir. Belki de anlaşılmaz bir sevgiyle oraya bağlanmasının nedeni de budur. En yakın dostları kendisi gibi bir "kaçak" olan eski Alman askeri, Otto Kruger -namı diğer SS- ve sevgili pırpırıdır. Serüvenler, Güney Amerika'dan Afrika'ya kadar oldukça geniş bir bölgede geçer. Hattâ Afrika serüvenleri, belki de en güzel olanlardır. Öyküler; daha çok yol (gezi) serüvenleridir. Zaman zaman fantastik ve metafizik soslar katılarak zenginleştirilmiştir.

Mekân, genelde Amazon ormanları olup, Amazon yerlileri ile ilişkili öyküler sıkçadır; ancak sıradan okuyucunun tam olarak algılayamadığı, kapitalist sisteme ve onun yarattığı hırslı ve bencil yirminci yüzyıl insanı tipine karşı bir ta-

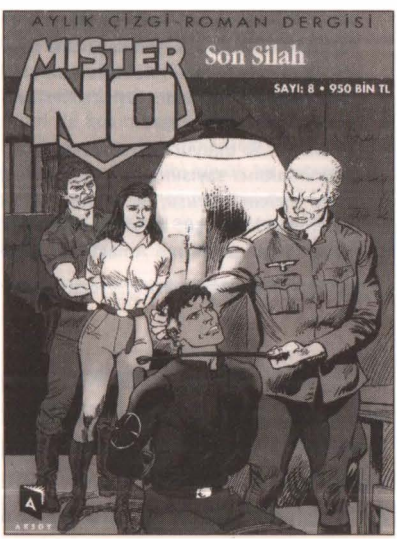
vır, hemen her öyküde içten içe hissedilir. Kimi zaman bu insanlar para uğruna Amazonların doğal dengesini hiçe sayarak yol yapmaya çalışan işadamlarıdır, kimi zaman gangsterler, haydutlar hattâ CIA ajanlarıdır.

Mister No'nun Kişiliği ve Öykü Kurgusu

Mister No'nun temelde en büyük özelliği, "insan" olmasıdır. Bir kahraman değildir, daha doğrusu bu role soyunmak istemez. Ancak sahip olduğu hümanistik değerler, sonunda onu serüvenlerin kucağına itecektir. Paraya ve güce saygı duymaz hattâ onlardan tiksinir. Ancak yaşamın katı kuralları, para kazanmak zorunda olması, zaman zaman ilkelerinden taviz vermesine yol açar; bu dünyada yaşayan herkes gibi...

Dostluk, arkadaşlık gibi değerlere saygı, kişiliğinin en önemli özelliklerinden biridir. Arkadaşlarını, ne olursa olsun yalnız bırakmaz. Bunun bedelini zaman zaman çok ağır ödese bile...

Onu, bir kahraman yapmayan en önemli özelliği ise, "yaşamayı sevmesi"dir. İçkiye ve kadınlara düşkündür. "*Cool*" kişilik tanımı ona cuk oturur. Hiçbir kadına bağlanamaz, biri hariç. Uğruna özgürlüğünden vazgeçtiği tek kadın olan nişanlısı Gloria Teixera, hayatını kurtardığı gangster Vadinho Moraes tarafından öldürülür. Gloria'nın aksine, serüvenlerinde en çok karşımıza çıkan arkeolog sevgilisi Patricia Rowland'dır. Hiçbir kadına bağlanamayan kişiliği, onu Rowland'dan da uzaklaştıracaktır. Aslında Mister No, bildik bir Kazanova değildir. Kadınlara saygı duyar, hattâ aşık olur. Ancak evlilik ona göre değildir. Benliğine egemen olan güvensiz yapısı, bir kadına bağlanmasına hiçbir zaman izin vermeyecektir.



Dylan Dog ve zaman zaman Ken Parker'da da var olan karamsar benlik ya da Nathan Never'daki nevrotik-melankolik kişilik, Mister No'da görülmez. Aksine, yaşadığı bunca üzüntüye rağmen Polyannacılık oynamayı sever. Çok nadir istisnalar dışında, hep neşeli ve iyimserdir. İnsanları, hayvanları, doğayı, yani yaşama dair ne varsa sever. Küçük şeylerden mutlu olur. Cebindeki üç beş kuruşla arkadaşlarına içki ısmarlar. Bu nedenle barmenlere borcu hiç bitmez zaten...

Ken Parker'da izlenen sinematografik öykü kurgusuna *Mister No*'da -sıklıkla-

Bir Düş Gezgini: Roberto Diso

BATUHAN CANTÜRK

Mister No deyince, hemen herkesin aklına Robert Diso gelir. Bu "tılsımlı" isim var olmasaydı, bugün kimse Jerry Drake'i tanımayacaktı belki de. Daha da önemlisi Fumettllerln dünyasında *Mister No* ile başlayan "antikahramanlar geçidi" daha açılamadan kapanıverecekti...

16 Nisan 1932 tarihinde Roma'da doğan Diso, Bonelli ile tanışmasına dek, sıradan okuyucunun pek de fark edemediği bir değer olarak sanat yaşamını sürdürdü. İlk öyküleri Jolly albümlerinde yer aldı. Ingiltere'de bir süre çalıştıktan sonra, Fransa'ya geçip Le Editions Avantures et Voyages için Lancelot ve Dante Panther dizllerlni çizdi. 1965'ten itibaren yetişkinlere yönelik bazı çizgi romanlar ve Galdrake'in birkaç özel sayısını çizdi. Ve 1974'de Sergio Bonelli ile tanıştı...

Haziran 1975 Italyası. Yazın artık iyice kendini göstermeye başladığı bu günlerde, çizgi roman okurları alışılmadık bir kahramanla tanışırlar: Mister No. Sürekli içki içen, ara sıra dayak yiyen, kadınlara düşkün bu garip kahraman, muhafazakâr olanlar da dahil okuyucunun ilgisini çekmeyi başarır. Karakterin grafik yaratıcısı, büyük usta Galiano Ferri, Jerry Drake'i yaratırken, artık arkadaşlıkları dostluğa dönüşmekte olan " Roberto"nun yüzünden esinlenir. Sonunda düşler ülkesine açılan kapı aralanmıştır!..

Mister No okuyucuları Roberto Diso ile dizinin altıncı sayısında; *L'uomo Della Guyana* (*Belem Yolcusu*, Tay-Albüm: 13) adlı serüvende tanışır: İlk sayfada Jerry Drake'in sevgili pırpırının Amazonlar üzerinde süzülüşünü izleyen okurlar, sayfalar ilerledikçe olağanüstü güzel ve temiz çizimler karşısında, şaşkınlığa düşerler. Artık Roberto'nun Amazon serüvenleri başlamıştır...

Bu kısa özgeçmişten sonra, Diso'nun çizimlerinin analizine başlayabiliriz.

Diso Karelerinin Çözümlenmesi

A- Çizgi: Çizgi bir sınırlamadır. Sınırlayıcı çizgi, ne kadar kesin, temiz ve akıcı ise, bir görünümü ya da bir anlatımı okuyucu-izleyici o kadar kolayca algılayabilir. Diso, çizginin bu gücünün yanı sıra, çizginin kendi içindeki plastik devinimi de iyi kullanmaktadır. Bu özellik kesintisiz dış çizgiden, ancak sezilebilir sapmalarla oluşturulabilir. Özellikle bu nedenle Diso, fizlki devinime eklediği plastik devinimle karelerine değişik ve etkili bir anlatım olanağı kazandırmıştır.

B- Açık-Koyu: Diso, karelerde ve bütünüyle sayfada anl açık-koyu çatışmalarını çok iyi kullanmaktadır. Koyu-açık motifler ya da alanlar arasındaki değişiklik, bir yandan devinimi oluştururken, buna bağlı olarak insanı hoşnut eden ritmi de oluştururlar. Değişik değerlerde (valör) ve değişik değerlerin birinden ötekine ustaca geçiş yardımıyla Diso; olayın olağan ve dramatik içeriğine okuyucu-lzleyicinin kolayca dikkatlni çekebilmektedir. Bir İkinci Dünya savaşı öyküsü olan *Va Alla Guera*'da (Sönmeyen Kin) bu durumu oldukça iyl görebiliriz.

Açık-koyu lekeler arasındaki çatışmanın şiddetli olması, desenin açık ve etkileyici olarak algılanmasına ve farklı çağrışımlar

rastlanmaz. Ancak, bizde *Kızıl Gölgeler* adıyla yayımlanan Tiziano Sclavi'nin senaryosunu yazdığı Roberto Diso'nun resimlediği *Ombre Rosse* (Tay: 174-176; Aksoy 17-19) ve Civitelli-Sclavi ikilisinin ürünü olan *Alien* adlı (*Rio'ya Uçuş - Yaratık*; Tay: 123-126; Aksoy: 21) öykülerle, Diso'nun resimlediği New York serüvenleri belirgin bir sinematografik yapıya sahiptir. Özellikle *Ombre Ros-*

oluşmasına neden olur. Robert Diso, açık koyu lekelerin bu özelliğini de çok iyi kullanmaktadır.

C- Mekân: İnsanın derinlik algısına karşı duyarlılığı çizere belli bir anlatım olanağı sağlar. Çizer, elindeki tüm elemanlarla, insandaki bu duyarlılığı sürekli kışkırtır. Elindeki düz yüzeye koyduğu nesnelerle iki boyutlu yüzeyi, üç boyutluymuş gibi gösterebilir. Bu yeni boyutla çizer, düşsel bir mekân, okuyucu-izleyicinin her zamanki alışkanlığına uyan ya da aykırı düşen bir mekân yaratabilir. Yarattığı bu mekânda dilediği nesneyi istediği yere yerleştirebilir. Çizer, yarattığı dünyada, nesnelerin birbiriyle ve okuyucu-izleyicilerle ilişkisini istediği gibi belirler. Diso, karelerinde mekânın bu özelliklerini de çok iyi kullanmaktadır. Görsel algıyı güçleştirecek gereksiz hiçbir nesneye yer vermemekte, -ki bu çok önemlidir- olayın özünün algılanmasını engelleyecek ayrıntılardan kaçınmaktadır.

Yakın planda mekânın sınırlarını kaldırarak, okuyucu-izleyicinin dikkatini figürlere ve figürlerin yarattığı olaya yoğunlaştırmaktadır. Bir nesneye baktığımızda onda beliren devinim, yanındaki öğelerin etkisiyle oluşuyorsa, bu tür devinimlere, "bağımlı devinim" denir. Diso mekânı ve ışığı çok iyi kullanarak bağımlı devinim etkisini oldukça başarılı oluşturmaktadır. Bu durumu özellikle Amazonlar'da geçen, "gece serüvenlerinde" gözlemleyebiliriz.

Bağımlı devinime başka bir örnek de, Mister No'nun Güney İtalya'da geçen bir serüveni olan *La Mafia Non Perdona*'dır (*Mafya Affetmiyor*, Tay-Albüm: 98-100). Positano ve Capri kentlerinin gece mekânları oldukça etkileyicidir. Diso bu kentlerin mimari yapısını geceye oldukça etkileyici bir şekilde yansıtmış, neredeyse büyülü bir atmosfer yaratmıştır.

D- Tipler: Yarattığı tipler -karakterler-, iyi bir gözlemin ürünüdür. Korku, heyecan, desise, hüzün gibi duygular tiplerin yüzlerinden ve tavırlarından kolayca algılanabilmektedir. Bu konuda Diso'nun bazı "muziplikleri" vardır. *L'uomo Della Guyana (Belem Yolcusu)* adlı serüvende, müzisyen müşterisinin Caruzo'ya benzemesi, ya da *Ombre Rosse*'de *(Kızıl Gölgeler)* yarı çatlak çiftlik sahibinin Ronald Reagan'ı andırması gibi...

E- Naif Özellikler: Diso'nun bütün çizimlerinde naif özellikler göze çarpmaktadır. Diso, üstün anatomi bilgisine rağmen, figürleri, anatomik gerçeklikle birebir örtüştürmemekte, nesnelerin ve figürlerin naif yansımalarını bilinçli olarak öne çıkarmaktadır. Belki de Mister No'yu bu kadar sıcak ve çekici yapan, benzerlerinden farklı kılan bu naif özelliktir.

Son Birkaç Söz: Çağdaş Avrupa çizgi romanının en büyük çizerlerinden biri olan Roberto Diso'nun en önemli özelliklerinden biri de koşut yetenekte olduğu meslektaşlarına göre çok daha üretken olmasıdır. Özellikle Diso gibi büyük bir yetenek olan İtalyan çizgi romanının "son parlak yıldızı" Claudio Villa'nın ne kadar az ürettiğini düşünürsek...

se insanda sanki bir film seyrediyormuş etkisini bırakır. Diso'nun kusursuz çizimleri, Sclavi'nin geri dönüşler ve şaşırtıcı sahne geçişleriyle, öykü, görsel bir şölene dönüşür. Bu serüvenlerin dışında, *Mister No* okurlarının her zaman baş köşede tuttuğu bir İkinci Dünya Savaşı öyküsü olan, *Va Alla Guera*'yı da (*Sönmeyen Kin*, Tay: 64-67) unutmamak gerek kuşkusuz. Diso-Nolitta ikilisinin

Mister No, Türkiye'de ilk kez 1976 yılında Tay Yayınları tarafından yayımlandı. Bu dizide 244 albüm, 104 sayı, 28 özel sayı ve 22 büyük albüm çıktı.

ürünü olan bu "sıkı" serüven, zaman zaman belirginleşen ironik yapısıyla birlikte, bir dostluk destanıdır aslında.

Belki biraz çelişkili görünmesine rağmen; uzun öyküler, kısa olanlara göre daha sürükleyici ve heyecan vericidir. Bu olgunun başlıca nedenlerinden biri, uzun betimlemelere yer verilmemesidir. Sadece öykünün başında, serüvenin geçeceği bölge ile ilgili kısa bilgilere yer verilir. *Tex*'in uzun öykülerinde zaman zaman izlenen durağanlık, *Mister No*'da hemen hiç görülmez. Mekân geçişlerinin hızlı ve kesintisiz olması, öyküye belirgin bir dinamizm kazandırır. Özellikle Diso'nun neredeyse kusursuz denecek anatomi bilgisi, çizgilerindeki hayret verici devinimle birleşince, ortaya çıkan görsel akıntı okuyucuyu alıp götürür.

Öyküler, Jerry Drake'in kişiliğiyle uyumlu olarak -genelde- mutlu sonla biter. *Ken Parker*'da sıklıkla izlenen dramatik, hattâ abartılı trajik son *Mister No*'da nadiren karşımıza çıkar. Ne de olsa kahramanımız iyimser bir adamdır ve aşırı realistik öyküler ona göre değildir!..

Serüvenlerde, yardımcı karakterler geri planda kalır ve öykü onların gözünden anlatılmaz. *Tex*'ten bu yana süregelen ve oğul Bonelli ile *Mister No*'da da süren bu klasik anlatım yapısı, kahramanımızın belki de en büyük talihsizliği olmuştur. Çok sağlam ve abartısız bir karakter olmasına rağmen, öykü anlatımındaki bu gelenekçi yaklaşım, hikâyelere psikolojik ve nesnel bir derinlik katamamıştır ne yazık ki. Dolayısıyla bu anlatım tarzı, Mister No'nun kişiliğini yeterince destekleyememiş, daha doğrusu karakteriyle örtüşmemiştir. Belki de bu nedenle Mister No; aslında yolunu açtığı "anti-kahramanların" başrolüne soyunamamış, bu rolü Ken Parker'a kaptırmıştır.

Son Söz

Son yıllarda İtalya'da belirginleşen yeni okuyucu yapısı *Mister No*'yu giderek daha fazla olumsuz etkilemeye başladı ne yazık ki. Kuşkusuz bu kültürel ve sosyolojik bir olgu olmakla birlikte çizgi romandaki yansımalarından da en azından birkaç cümleyle bahsetmeye değer. Avrupa'da giderek daha fazla hissedilen Amerikan tarzı; yaşamı sorgulamayan, apolitik, sadece tüketime yönelik, donuk ve yüzeysel yaşama arzusu ya da cilalanmış tanımıyla "küreselleşme", çizgi romanda da kendi toplumunu yaratacaktı kuşkusuz. Bunun sonucunda da İtalya'da üçüncü kuşak karakterler sahnede yerini almaya başladı. Bilimkurgu-fantastik tema temelinde gelişen, psikolojik derinliğe sahip olamayan, tam olarak tanımlanamayan zaman ve mekânda geçen bu tür, yarattığı karakterin kişiliğinde insandan giderek uzaklaşan, iğreti Amerikan süper kahraman tipine öykünen İtalyan çizgi romanının, son sönük parıltılarıdır sanki. Bu dünyada Mister No'lara yer yoktur.

Tüm bu gelişmelere ek olarak Sergio Bonelli Editore'nin gücünü, ticari kaygılar nedeniyle dafa fazla *Tex, Dylan Dog* ve *Nathan Never*'a vermesi, Ken Parker'dan sonra Jerry Drake'in de sonunu hazırlayacakmış gibi görünmesi de cabası.

Yazımın başında belirttiğim "değeri anlaşılamayan kahraman"olgusuna gelince: Gözünüze bir çelişki olarak görünse de Jerry Drake, benim, kahraman olmayan kahramanımdır. Onda yaşama dair her şey vardır: Büyük umutlar, bir o kadar büyük hayal kırıklıkları, küçük sevinçler, büyük aşklar, terkediliş, yalnızlık, umutsuzluk, dostluk, yaşam sevgisi ve kader...

Keşke bir Mister No olabilseydim, kendimi ve yaşamı olduğu gibi kabul edip, gene de uğruna savaşılacak ya da aşık olunacak bir şeyler bulabilseydim bu dünyada... Ama kendini kandırmak neye yarar... Ben bu küçük dünyanın, sıradan insanıyım. Gene de teşekkürler Jerry; var olduğun ve yaşamı benimle paylaştığın için...

Özel teşekkür: Bu yazının oluşmasındaki hoş katkılarından dolayı Fikri Cantürk ve Zeynep Akkuş'a teşekkür ederim.

Zagor Tenay

ORHAN BERENT

1988 yılında Tay Yayınları sahibi M. Sezen Yalçıner bir *Zagor* albümünün kapağında şöyle yazar: "Türkiye'de en çok okunan ve en çok satan dergi *Zagor*'dur." Sonuçta bir reklam spotu olduğu için abartılı gelebilir ama Zagor'un Türkiye'de çokça sattığı ve ilgiyle karşılandığı doğrudur. Uzun yıllar -tam çeyrek asır- Tay Yayınları tarafından yayımlanmış, sonraki yıllarda Doğan ve Aksoy yayıncılık tarafından sürdürülmüştür de. Dizinin bu denli uzun ömürlü olması popülerliğinin bir kanıtı olsa gerek.

Zagor, Darkwood ormanında sadık dostu Çiko ile birlikte yaşayan, kırmızı gömlekli, strech pantolonlu ve elinde baltası olan, "doğrusu" bir garip adamdır. Kostüme süper kahramanları, usta okçu Sherwoodlu Robin Hood'u, Hollywood westernlerini, Cinecitta'nın "camp" filmlerini çağrıştırmaktadır. Tarzan gibi ağaçtan ağaca uçmakta, güçlü bedeni ve adeleleriyle bir tür orman hukukunu kendi bölgesinde uygulamaktadır. Bölge sakinlerinin - özellikle kızılderililerin efsanevi bir tonda, korku ve hayranlıkla andıkları bir de lakabı vardır: Baltalı İlah! Normal bir ruh halinin dışına çıktığında attığı Tarzanvari "çığlıklar" da cabasıdır: Ahyaak! Çizgi roman kahramanlarını tanımlayan, onlarla özdeşleşen sıfatlar kullanılır, okuyucuları arasında. Kişisel beğenilerin katkısı tartışılmazdır bu seçimlerde ama çoğunlukla herkes tarafından kabul edilir hale gelmez de değildir hani. Tommiks, saflık ve "ergenlik", Teks, "zehir gibi bir bela"; Ken Parker, "mürekkep yalamışlıkla" nitelendirilir genellikle. Zagorun payına düşen ise sanıyorum aşırı özgüven ve narsizmdir. Taşıdığı üstün fiziksel özelliklerin ve sezgilerin kendisini başkalarından ayırdığına öylesine inanır ki, kimi zaman bir başkasından (bir üst-ben'den) bahseder gibi "Zagor böyle istiyor" diye kestirip atar. Sınır tanımazlık, ben-severlik, kibir vardır bunun için-

de. Kızılderililer ve askerler arasında oluşturduğu otorite (ve karizması) bu halini pekiştirir. Bu özgüvenin ve yaratılan auranın okuyucu nezdindeki karşılığı kelimenin tam anlamıyla rahatlamaktır.

Zagor, gizemli bir coğrafyada yaşar, klasik western öğesi olan çöl ve kayalık dağların yerini sık ormanlar almıştır ve üstelik Zagor'un karşılaştığı düşmanlar zaman zaman gerçek üstü marifetleri olan kişilerdir. Örneğin *Teks*'te görece daha az rastladığımız büyücüler, çılgın bilim adamları *Zagor*'un olmazsa olmaz çeşnileridir. Dizinin senaristi Sergio Bonelli bununla da kalmaz, baba Bonelli ile karıştırılmamak için kullandığı Guida Nolitta takma adıyla yazdığı senaryolarda, klasik korku öğelerine de sık sık başvurur. Türün adı konmasa bile karşılaştığımız şey western çağında geçen ve değişik temalara sahip fantastik öyküler-dir. Bu öykülerde vampirlerden kurt adamlara, buzlar arasında kalmış (ve sonradan canlanan) fosillerden dev robotlara kadar şaşırtıcı temalar okuyucunun karşısına çıkar. Üstelik kahramanın kostümü ve silahları da bu çılgınca öyküler için özellikle seçilmiş gibidir, alıştığımız tabancalı kahramanların aksine Zagor, genellikle baltasını kullanır ve ancak zor durumda kaldığında tabancasına başvurur. Baba Bonelli, Nolitta'ya zaman zaman destek verir, bazı senaryoları o yazar. Bu akla yatkın bir durumdur çünkü 1948'den beri *Teks* yazan Baba Bonelli'nin oğluna yol göstermesi normaldir, ama Bonelli'ler ve diğer yardımcı senaristler arasında adı konmamış bir metot da yavaş yavaş oluşmaya başlamıştır. *Zagor*'a özgü bir öykü kurgusu çıkar ortaya.

Zagor, giderek Darkwood dışına Amerika'nın değişik yerlerine yolculuk etmeye başlar. Yaşadığı hayali bölgeden batıya doğru yol alır, kimi zaman Meksika'ya uzanır. Dehşetengiz gemi yolculukları yapar Çiko ile birlikte, pasifikteki adaları bile ziyaret ederler. Tüm bu yolculukları esnasında değişik maceralar yaşadıklarını söylemek gereksiz olur, kimi zaman okuyucu öyle şaşırtıcı

Zagor'un Türkiye Serüveni

ORHAN BERENT

Zagor Türkiye'de ilk defa 1962 yılında Ceylan Yayınları tarafından yayımlandı. 32 sayı sürecek bu yayın periyodunda Türk okuyucusu *Zagor*'la tanışıyordu ama onunla tekrar buluşmak için 1970 yılını bekleyecekti. *Tom Braks* ile çizgi roman yayınına başlayan M.Sezen Yalçıner yönetimindeki Tay Yayınları *Zagor*'u büyük reklamlarla tanıtıyordu. Dizi, satış olarak önemli rakamlara ulaştığı için 1980 yılına gelindiğinde "Türkiye'nin en çok satan ve okunan dergisi *Zagor*'dur" biçiminde spotlarla takdim ediliyordu. *Zagor* Türkiye'de ilk çıktığında 72 sayfa olarak haftalık fasikül formatında yayımlandı, ilk birkaç sayıdan sonra 64 sayfa 4 forma olarak bir yıl boyunca yayınını sürdürdü. Daha sonraki yıllarda önce 48 sonraları da 32 sayfalık fasiküller halinde yayımlandı. Bu fasiküller ayrıca önce dörderli sonra üçerli sayılar halinde tekrar piyasaya sunulmaktaydı. Tay Yayınları fasikül formatını 1980 yılına kadar sürdürdü, daha sonra 98 (ya da 82) sayfalık 15 günde bir yayımlanan ciltler ile 1993'e kadar gelindi. Gerek fasiküllerde gerekse albüm yayınında hiçbir zaman orijinal yayın sırasına uyulmadı, macera seçimleri tamamen Sezen Yalçıner'in tercihine göreydi, hattâ öyle ki bazı maceralar Türkiye'de hiç yayımlanmazken bazıları da 4-5 kez tekrarlandı. Haftalık yayımlanması nedeniyle kısa zamanda İtalya'ya yetişen *Zagor* dergisi 4. senenin sonunda tekrar basımlara başladı, önceki maceralar düzensiz bir şekilde tekrar edildi. 1975 yılında dört sene sürecek ilginç bir metoda başvuruldu. Orijinal sayfayı yanlarından daraltan teknik ekip klasik bir sayfada 6 kare yerine bir sayfada büyültülmüş 4 kare sunuyordu okuyucuya. Böylelikle maceraların yayın süresi de uzatılıyordu. İtalya'ya yetişmiş olmayı bu şekilde karşılayan yayınevi 1980 yılında albüm formatına geçtiğinde sayfalardaki kare büyültmeyi bırakarak maceraları orijinal sayfa formatı ile vermeye başladı. 1987 yılına kadar 1'den 350 sayıya kadar Türkiye'de siyah cilt olarak tanınan albümlerini yayımladı ve 1988 yılına gelindiğinde yayıne-

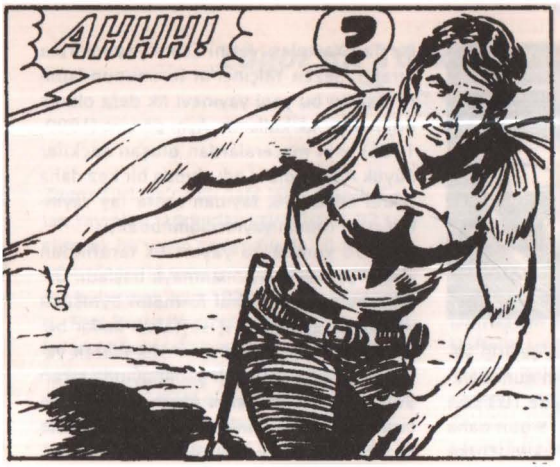
durumlarla karşılaşır ki, aslı western öyküsü olan olaylar dizisi içine bu ögelerin nasıl başarıyla monte edildiğini görmek gerçekten zevkli olur. *Zagor*'un bir macerasını özetlemek bu şaşırtıcı olaylar dizisi ve *Zagor* şablonunun temaların ana öyküye nasıl başarıyla monte edildiğini gösterme açısından çok yararlı olacaktır.

Jason'un Altın Postu adlı macera alışıldık *Zagor* kalıplarıyla başlar. Çiko ile birlikte ziyaret ettikleri bir kalenin komutanı Zagor'la görüşmek ister. Kale komutanı Zagor'a doğudan gelmiş bir kafilenin kızılderili topraklarında yolculuk edeceğini, durumun nazik olduğunu ve yeni bir çatışmanın var olan kızılderili-beyaz barışına zarar verebileceğini söyler. Zagor bunun üzerine kaleden çıkmış kafileyi izlemeye başlar ve bir çatışmanın tam ortasında yaşananlara müdahele eder. Kızılderilileri çatışmada etkisiz hale getirip, onları beyazlara dokunmamaya ikna ettikten sonra kafileye katılır ve onlara eşlik etmeye başlar. Kafile başkanı bir bilim adamıdır. Antik Yunan devrinde Amerika kıyılarına sürüklenmiş bir geminin taşıdığı çok kıymetli olan ve altın ipliklerle dokunmuş altın

vi, *Zagor* logosunu mavi renge çevirip yeni dizi başlığı adı altında albüm numaralarını sayı 1'e döndürdü. Bu şekilde 103 sayı yayımlandı, periyod ise önce 15 gün daha sonra aylıktı. Mavi diziye başlarken 'Türkiye'de hiç yayımlanmamış maceraların yayımlanacağı duyurulsa da 10. sayıda ikinci baskı bir macera yayımlandı. Zaman zaman hiç yayımlanmamış, kimi zaman da eski maceraları tekrar eden Tay Yayınları mavi dizinin sonlarına doğru tamamen eski maceraları tekrarlamaya başladı. 1989 yılından sonra tekrar yeni bir dizinin duyurusu yapıldı. Logo altındaki rengin yeşil olması nedeniyle koleksiyoncular tarafından yeşil dizi olarak adlandırılan dizide 28 özel sayı yayımlandı ve tamamı yeni maceralardan oluşuyordu. Doksanlı yılların başında ise Tay Yayınları yerini Ecem yayımlarına bıraktı. Sezen Yalçıner'in torununun ismini taşıyan bu yeni yayınevi ilk defa olarak orijinal kapak kullandı. Aynı dönem (1990-1995) eski maceralardan oluşan seçkiler Büyük Albüm dizisi adı altında bir kez daha tekrar edildi. 56. sayıdan sonra Tay Yayınları çizgi roman yayıncılığını bıraktı.

1996 yılında Ad yayıncılık tarafından *Zagor* yeniden yayımlanmaya başladı. Üstelik bu yayını orijinal formatın aynısıydı ve kapak resminden iç sayfalara kadar belirli bir kaliteyi taşıyordu. Aylık olarak yayımlanan dizi 2000 yılı Şubat ayında çıkan 36 sayıdan sonra yerini Aksoy Yayınları'na bıraktı. Aksoy Yayınları'nda da aynı kalite ile çıkan *Zagor* 12 sayı sürdü. 2001 yılı ortasında, yaşanan ekonomik kriz nedeniyle *Zagor*, yayınevinin çıkardığı diğer çizgi roman dizileri gibi durduruldu. Aynı yılın sonunda Oğlak Yayınları- *Maceraperest Çizgiler Zagor*'un İtalya'da yayımlanmış Speciale ciltlerinden 4 maceralık bir seçki yaparak lüks ve "tombul" bir ciltle piyasaya sürdü. Türkiye'de yayımlanan son *Zagor*'lar ise 2002 yılının başından itibaren iki ayrı yayınevi (Lal ve Aksoy) tarafından yayımlanan diziler oldu. [Dizi, bügün Lâl Kitap tarafından iki ayrı dizi halinde sürdürülmektedir (2004).]

bir postun peşindedirler. Altın post hem arkeolojik hem de malzeme olarak o kadar kıymetlidir ki, bunu bulmak için bazı *Zagor* maceralarında karşımıza çıkan define avcısı Kazmakürek Bill dahi kafilenin içindedir. Kafile yola koyulur, sarp ve kayalık bir arazide sisli dağlara doğru yola çıkarlar. Sisli dağların henüz bilinmedik bir coğrafya olduğunu söylemeye gerek yok tabii. Yolculuk, henüz keşfedilmeyen topraklara gitmeye meraklı kahramanlarımızın "alışkanlıkları" (Çiko'nun alıştığımız şikayetleri ve Zagor'un kafiledeki kiralık muhafızlardan kötü olanlarıyla yaptığı mutad kavgalar) eşliğinde sürer. Ve sisli dağların yakınlarında meraklı gözlerden uzak yaşayan bilinmedik bir kızılderili kabilesiyle karşılaşırlar. Kabiledekiler genç bir delikanlıyı kurban etmek üzeredirler. Kahramanlarımız delikanlıyı kurtardıktan sonra niçin kurban edilmek istendiğini sorarlar. Yanıtını tam alacakken üstlerinde kimi gölgeler belirir ve başlarını kaldırırlar. Havada süzülen kadın savaşçıları görür kahramanlarımız şaşkınlıkla, giydikleri kıyafetlerin üstüne ince tahtadan çitalarla tutturulmuş kanatlarla havada süzülen Amazonlar kahramanlarımıza zor anlar yaşatırlar. Fırlat-



tıkları mızraklardan güçlükle kurtulan Zagor ve arkadaşları alışılmamış bir çatışma içinde bulurlar kendilerini. Zor da olsa Amazonları yenilgiye uğratırlar ve genç delikanlı ile kabilenin kampına giderler. Kabile şefi, Amazonların zaman zaman kendilerinden üremek için genç savaşçılar istediğini ve bu kurban niteliğindeki delikanlıları onlara verme mecburiyetinde olduklarını söyler. Kahramanlarımız bir süre kamp yerinde kaldıktan sonra genç delikanlının rehberliğinde yollarına devam ederler ve dağın yamaçlarına vardıklarında yine alışılmamış bir durumla karşılaşırlar. Bu alışılmamış durumu kafiledeki bilim adamı açıklamaya yardımcı olur. Karşılaştıkları şey, yüzyıllar önce Bering boğazını geçmiş olan ve Sisli dağlara yerleşmiş olan bir Moğol kabilesidir. Tutsak edilen kahramanlarımız Moğol kabilesinin köyüne giderken altında derin bir uçurum olan bir köprüden geçerler, altın post bu köprünün karşı yakasındadır. Altın postu ele geçirmek isteyen bu köprüden geçmek zorundadır ama köprünün ortasında kulakları etkileyen ve insanı çıldırtıp uçurumdan atlamayı telkin edecek ses ötesi dalgalar mevcuttur. Öykü böyle sürüp gider, Zagor'un gizli kalmış Moğol kabilesinde bir tür Rodeo-Bozkaşi karışımı olan vahşi bir oyuna katılması, Amazon'ların Moğol köyüne baskını, çatışmalar ve öykünün sonuna doğru başlayan şiddetli bir depremin ortalığı toz dumana boğması anlatılır. Elbette ki, Altın Post onu ele geçiren kafiledeki aç gözlü bir adamın kucağında uçurumun derinliklerine yuvarlanır. Kahramanlarımız canını zor kurtarmıştır, Kızılderili kampına geri dönerler.

Yukarıda özetlediğim öykü, özellikle seçilmiş değildir. *Zagor*, serüven romanlarına -tefrika geleneğinin tüm triklerine sahip olmak isteyen- odaklanmaktan ziyade türler arasında alışverişlerden nasiplenmeyi tercih eden bir anlatıdır. Efsaneler, fantastik temalar, korku öğeleri, sözde- bilimsel açıklamalar, korsanlar, kılıçlı kavgalar, bilinmeyen topraklar, canavarlar çoğunlukla bir arada kullanılır. Zagor'un öfkesi ve özgüveni, Çiko'nun mizahı; Kandrax, Hellingen, Super Mike, gibi başarılı kötü adamları; iktidar arzusu, haset ve dostluk gibi duyguların çatışması, bu eklektik öykü şablonunun sürükleyici unsurlarıdır.

Guida Nolitta bütün yoğunluğunu yine ressam Ferri ile yaratacakları *Mister No*'ya verdiğinde *Zagor* senaryoları yazmayı bırakır. Ama kendinden sonraki senaristlere şaşmaz bir yol bırakmıştır. Western arka planında neredeyse her şey serbesttir. Kişisel olarak, *Zagor* öykülerinde kırılma noktası olarak gördüğüm bir çalışmaya kadar hemen her şeyin bu şablon içerisinde tekrarlandığını düşünüyorum. Tiziano Scvlavi'nin yazdığı *Kabus* adlı öykü belki de *Zagor* öyküleri içinde en değişik olanıdır. Çeşitli hilelerle Kızılderilileri kandıran ve onları beyazlarla barış içinde yaşamaya zorlayan Zagor bu macerada kendisiyle hesaplaşır. Hiç alışık olmadığımız şeyler görürüz, Zagor bir düelloda yenilir, Kızılderililerle birlikte beyazların kalesine saldırır, can dostu Çiko ile karşı karşıya gelir, ağlar ve sonunda kendini öldürür. Dylan Dog'un yaratıcısı Sclavi'nin bu *Zagor* öyküsü o kadar ayrıksı bir öykü olur ki İtalya'daki Zagor Top-tenleri dışında Zagor'u en iyi anlatan tek ve biricik öykü olarak yerini alır.

Zagor'un anlatı içerisindeki konumunu, karakter özelliklerini sorgulayan hikâye, dizinin tüm kalıplarını alaşağı etmektedir. Zagor'un kahramanlığını, misyonunu ve bütünüyle "hayatını" anlamsızlaştıracak çelişkilerle karşılaşırız. Popüler kültür ürünleri içerik olarak çelişkilidir ve anlatılar hiçbir zaman doğrusal bir biçimde gelişmemektedir. Bir başka deyişle *Zagor*'un bu ayrıksı öyküsü nedeniyle bütünüyle "kulvar" değiştirdiğini söylemek mümkün değildir. Aksine, dizi kendi evrenine, fantastik-western kalıplarına kolaylıkla dönecek, alışıldık anlatım biçimleri tekrarlanarak sürecektir. Arada istisnaî anlatılar, ayrıksı çıkışlar kaçınılmaz olarak yine olacaktır, o ayrı konu. Ancak yine de, Zagor'un bu öykü sonrasında, Kızılderili-Beyaz dengesini, "yerlilerden yana kullanır, beyazların dünyasının ne denli kirli olduğunu vurgular" biçimde değiştiğini düşünüyorum. Çizgi romanların hayattan kopuk olduğunu düşünmek bu nedenle de yanlıştır. Kendi yapay evrenlerinde sadece "kaçış" öyküleri anlattıklarını söylemek hatalı olacaktır, değişen zaman ve sosyo-kültürel iklimin etkisiyle Zagor, beyaz adamın yaptıklarından daha çok utanır olmuştur sanki. Vahşi Darkwood ormanının ne yapacağı belli olmayan sakinleri olan Kızılderilileri türlü gösterilerle "aldatarak" ehlileştiren Zagor'un günah çıkartması sayılabilir mi bilemiyorum ama bunca yıllık *Zagor* öykülerinin değiştiği yönü işaretlemesi açısından anlamlıdır. Sonuçta "kırk yaşına" gelmiş bir kahramanın özeleştiri yapması da hoştur. Nice yıllara Zagor!

esseGesse: Onları Çok Sevmek İçin Tanışmayı Beklememiz Gerekmemişti!..

ZEYNEP AKKUŞ

"O zamanlar binlerce genç gibi ben de, bizim Teks'in en büyük rakibi olmasına rağmen, Tommiks'in sadık bir hayranıydım... Annem, bu esrarengiz ve büyüleyici imzanın sahibi, Sinchetto, Guzzon ve Sartoris'i yayınevimizde çalışmaya ikna edince havalara uçmuştum."

SERGIO BONELLI

Yıllar yılı Türk okurunun aklını kurcaladı durdu, esseGesse'nin 'kim' ya da 'ne' olduğu... *Teksas, Tommiks, Kaptan Swing, Tom Braks, Kinowa* okurken bir yandan Binbirsurat'ın bir sonraki macerada kimin kılığına gireceğini, Blek'in Rodi'yi kurtarabilmek için zamanında yetişip yetişemeyeceğini, avcıların kampındaki cephaneliğe bombayı kimin yerleştirdiğini ya da Betty'nin Swing için yaptığı pastaya kimin zehir koyduğunu merak ettik, bir yandan da bu garip sözcüğün ne anlama geldiğini çözmeye çalıştık durduk...

(Ne kadar "klişe" bir giriş, değil mi? Ama itiraf edin, yukarıdaki soru hanginizin zihnini kurcalamadı, o güzelim çizgi romanları okurken? esseGesse'yi anlatan bir yazı böyle başlamazdı da nasıl başlardı?)

esseGesse adları, Türkiye'de çizgi romanın ikinci adı olan Teksas-Tommiks'in ve daha nice çizgi romanın yaratıcılarının, Giovanni Sinchetto (Torino; 5 Nisan 1922 - 19 Ocak 1991), Dario Guzzon (Torino; 4 Ocak 1926 - 3 Mayıs 2000) ve Pietro Sartoris'in (Torino; 15 Ağustos 1926 - 27 Temmuz 1989) soyadlarının baş harflerinin İtalyanca'daki okunuşuna göre türetilmiş bir kısaltmadan başka bir şey değil.

Adları, yalnızca Türkiye'de değil, Sergio Bonelli'nin yukarıda alıntıladığımız sözlerinden anlaşıldığı kadarıyla, hiç olmazsa bir süre için, İtalya'da da en büyük çizgi roman gizemlerinden birini oluşturan bu üç sanatçının öyküsü, dönemin pek çok ünlü çizgi roman sanatçısının doğup büyüdüğü yer olan Torino'da başlar. Aynı yaşta olan Pietro Sartoris ve Dario Guzzon, okullarından mezun olduklarında öğretmenlik diplomalarını ellerine almışlardır ama ikisinin de öğretmen olmaya niyeti yoktur. İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki fırtınalı yıllarda, ülkelerin ve insanların her şeye sıfırdan başladığı bir dönemde çizgi roman

piyasası da canlanma çabasındadır. Sartoris ve Guzzon, 1948 yılında *Piccina* adlı haftalık bir resimli dergi yayımlayan Taurinia yayınevinde çalışırken tanışır. Kısaltma adlar kullanmaya meraklı olan Guzzon "Guy" takma adıyla *Piccina*'nın kapak ressamlığı görevini sürdürmekte, Sartoris de öykü ve senaryolar yazmaktadır. İki arkadaş, *Piccina*'ya, yine Guzzon'un buluşu olan Sargù takma adını kullanarak *Tarnan* ve *Carnera* adlı dizileri hazırlar. Ancak dergi, yerel başarısını ülke çapında tekrarlayamayınca yayınevi de kapanmak zorunda kalır. İşsiz kalan ve yeni bir maceraya atılmamak için hiçbir nedenleri olmayan Guzzon ve Sartoris, şanslarını büyük şehirlerde denemeye karar vererek soluğu İtalyan çizgi romanının merkezi Milano'da alırlar. Bu arada henüz tanışmadıkları Sinchetto ise 1947 yılına kadar -şimdiki adı Telecom İtalia olan- Stipel'de teknik ressamlık yaparak çile doldurmuş ve bu meslekten kurtulacağı günü sabırsızlıkla beklemiştir.

Guzzon ve Sartoris, Milano'da, Giuseppe Caregaro'nun sahibi olduğu Alpe yayınevinde iş bulur. 1950 yılında bir doktor tanıdıkları, iki arkadaşa, aynı mesleğe heves etmiş bir kuzenini "emanet eder." Emanet edilen kişi, Giovanni Sinchetto'dan başkası değildir! Birçok kişiye göre grubun en yetenekli sanatçısı olan ve Stipel'den ayrıldıktan sonra, Milano'da çeşitli yayınevlerinde çalışan, senaryosunu Andrea Lavezzolo'nun yazdığı *Fulmine Mascherato*'yu çizen Sinchetto, ilk yıllarda Hal Foster, Alex Raymond ve José Luis Salinas gibi sanatçılardan fazlasıyla etkilenmiş ama sonunda kendi seçkin stilini oturtmayı başarmıştır.

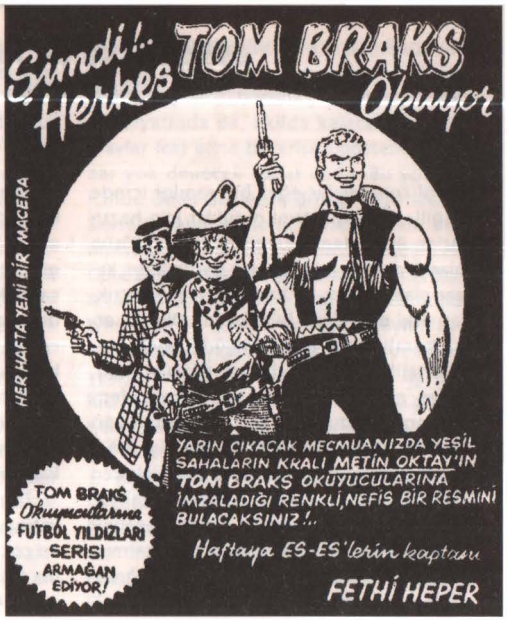
1950 yılının Şubat ve Mayıs ayları içinde, haftalık, *La Gazzetta dei Piccoli*'de yayımlanan "Olenwald"ın dört macerasını çizerler. Görünüş olarak Çelik Blek'i andıran bir kahramanın -çok daha eski çağlarda- başından geçenleri anlatan ve Kuzey Avrupa efsaneleriyle Hal Foster'in *Prince Valiant*'ından esinlenilen bu dizinin ilk sayfası renkli, daha sonraki sayfaları siyah-beyaz olarak hazırlanmaktadır.

Üç arkadaş, aynı yılın 30 Nisan gününü, ülke çapında bir başarıya imza at-

tıkları tarih olarak hatırlayacaktır: O gün, Gino Casarotti'nin sahibi olduğu Dardo yayınevi, senaryosu Andrew Lawson takma adını kullanan Andrea Lavezzolo'ya ait olan ve çizer hanesinde esseGesse imzası görülen *Kinowa*'nın ilk sayısını yayımlar. *Kinowa*, kızılderililerin Batı'ya göç eden bir kervana düzenledikleri saldırıdan kurtulan Sam Boyle'un maceralarını konu almaktadır. Boyle, kafa derisi yüzülmüş ve ölüme terk edilmiştir. Karısı ve kervandaki diğer bütün yolcular öldürülmüş, henüz bir bebek olan oğlu kaçırılmıştır. Kızılderililerden öç almaya yemin eden Boyle, kafa derisi yüzüldükten sonra iyice korkunç bir hal alan yüzünü ördek derisinden hazırladığı bir maskeyle daha da korkunç bir görünüme sokarak karşısına çıkan her kızılderiliyi öldürmeye başlar ve yıllar sonra oğlunu kaçırıp bir kızılderili gibi büyüten Kara Sığır'la karşılaşır. Silver Jack adlı genç bir kızılderili, Kara Sığır'ı öldürmesine engel olur. Aslında Silver Jack, Boyle'un yıllar önce kaybolan oğlundan başkası değildir. Onun oğlu olduğunu anlayan Boyle, ağır bir kişilik bölünmesiyle karşı karşıyadır artık: Bir taraftan maskeli intikamcı olarak Kızılderililerden öç alma peşinde koşan nefret dolu bir adam, bir taraftan da oğluna kim olduğunu açıklayamadığı için vicdanı rahatsız bir baba. 1953 yılına kadar süren *Kinowa*'nın diğer kahramanları, Sam Boyle'un ordu kılavuzu arkadaşı Long Rifle ve ilerleyen bölümlerde Silver Jack'in sevgilisi olarak yer alan Komançi prensesi Doğan Ay'dır. Ancak Kızılderilileri acımasızca katleden bir intikamcının maceralarına imza atmaya bir türlü ısınamayan Sinchetto, Guzzon ve Sartoris, (ileride yaratacakları diğer kahramanlar, ele aldıkları konuları işleyişleri ve olay örgüleri hatırlanırsa, *Kinowa*'nın, üç arkadaşın çizgi roman anlayışına ne kadar ters olduğu hemen dikkati çekecektir) çizimleri, Pietro Gamba'ya devrederek ayrılır ve tamamen kendilerine ait olacak, daha da önemlisi, içlerine sinecek bir kahramanın yaratılması hazırlıklarına başlar. Beklenen kahraman, ilk macerası 1 Temmuz 1951'de, Dardo yayınevi tarafından yayımlanan (*Capitan Miki*) *Tommiks*'tir.

Ancak *Tommiks*'e ve üç sanatçının yarattığı diğer kahramanlara geçmeden önce bir konunun altını çizmekte yarar var: Sinchetto-Guzzon-Sartoris üçlü-

sü senarist olarak da imza attıkları belli başlı çizgi romanlarda biri kahraman, diğerleri de birbirine yaş ya da kültürel özellikler (bazen her ikisi de) açısından taban tabana zıt ve bu yüzden sürekli birbiriyle atışıp duran iki "kanka"dan oluşan gruplar oluşturmuştur. Kimi kaynaklar bu durumu, sanatçıların kendilerini, yarattıkları kahramanlarla özdeşleştirmek istemesi olarak açıklar ama bu tartışmaya açık bir yorumdur çünkü en azından bu satırların yazarı, örneğin belki Mister Blöf (Mister Bluff) bir derece ama kendini Kaptan Swing dururken Gamlı Baykuş'la (Gufo Triste) özdeşleştiren birinin çıkacağına ihtimal vermekte zorluk çekmektedir! Şaka bir yana, üç sanatçı da komedi filmlerinden, özellikle de Laurel-Hardy filmlerinden çok hoşlandıklarını her fırsatta dile getirmiştir. Komedi filmlerinin bu unutulmaz ikilisine duydukları hayranlığın sonucunda bir yandan kedi-köpek gibi birbirini yiyen, bir yandan da birbirleri için canlarını feda etmeye hazır Profesör-Rodi, Mister Blöf-Gamlı Baykuş, Baron-Tonton ve Doktor-Konyakçı gibi unutulmaz "kankalar" doğmuştur.



Konyakçı (Doppio Rhum) adlı sempatik ve yaşlı bir alkolik tarafından büyütülen ve on altı yaşına geldiğinde olayların akışının onu Nevada Ranger'ı olmaya sürüklediği Tom (Miki) adlı bir gencin maceralarını konu alan ve Lavezzolo'nun *Il Piccolo Ranger*'i, G. L. Bonelli'nin *Un Ragazzo Nel Far West*'inden esinlenilen *Tommiks*, esseGesse'nin en uzun soluklu çizgi romanı olur. Kulver Kalesi'nde (Fort Coulver) "silah altına alınan" Tom, küçük yaşına rağmen elde ettiği başarılar sayesinde yüzbaşı rütbesine kadar

esseGesse'ye Methiye

TALÂT GÜRELİ

Çizgi romancılar eğer bir yanılgı içinde değillerse, yapıtlarını çocuklar için hazırlarlar. Bu nedenle, çizgi roman bir bütün olarak olumlu etki yapmak zorundadır. Yazar çizer takımı ne kadar iyiyse, yarattıkları etki de o denli büyük olur. Olumlu etki, beraberinde büyük ölçüde keyif verici nitelik de taşır. İyi çizgi romancı kan, ölüm, cinayet, kavga ve savaş sahnelerini tragedya duygusu uyandırmadan vermelidir. Yaşamdaki gerçekliğin hoş olmayan yanlarını güzelleştirme becerisinden yoksunsanız, çocuklara seslenemezsiniz. Sürekli kötü karne veren hayatın notunu yükseltmek sanatçının yeteneğine kalmıştır. Çocuklara seslenen bir sanatçı, öğrencisine sürekli torpil geçen bir öğretmen gibidir. Hele kahramanınız modası geçmiş, hayatta rastlanmayan kafadan uydurma bir figür ise...

Anlayan anlamayan pek çok eğitim uzmanı (!) bir dönem, çizgi romanların ve macera kitaplarının çocuklar üstündeki olumsuz etkilerini araştırma gayreti sarfettiler. Çizgi romanların anlatılmaz derecedeki olumlu yanlarının bir tek çocuklar farkındaydı. Vakt-i zamanında Tommiks, *Teksas, Pekos Bill* kalitesindeki çizgi romanların çocukların ruhsal sağlığına canlılık verdiğini, hattâ onları tedavi ettiğini yetişkinlerden kimse göremedi. Çocuklar bu çizgi romanları zaten kısıtlı cep harçlıklarından fedakârlık ederek alıyor ve eğer ev büyükleri hoşgörülü ise, onların "Bu saçmasapan şeylerden ne zevk alıyorsun?" sorularına da yanıt bulmak zorunda kalıyorlardı.

Tommiks dergisi Türkiye'de yayın hayatına girer girmez, bir anda okuyucunun en çok ilgi gösterdiği rakipsiz bir dergi oldu. 1955 yılında çocuk dergilerinin ne derece etkin olduklarını yirmibirinci yüzyıldan bakarak değerlendirmek oldukça zordur. Bilgisayar lafının sözlüklerde olmadığı, televizyonun bilinmediği, çok az insanın evinde telefon bulunduğu zamanlardı... Dört yıldır yayımlanan ve 40 bin satış rakamına ulaşmış *Pekos Bill* dergisi bile *Tommiks* çıkınca hızla geri plana düştü. Çok hızlı silah çeken genç yüzbaşı Tom-

hızla terfi eder ama nedense bir türlü daha fazla yükselemez. Bu garip duruma -fazla mantıklı olacağının garantisi verilememekle birlikte (!)- şöyle bir açıklama getirilebilir: "Boynuz kulağı geçer" sözünden pek hoşlanmadıkları anlaşılan İtalyanlar, ağzı süt kokan (bu söz hiçbir zaman bu kadar isabetli kullanılmamıştır herhalde) Tom'un kısa sürede kale komutanına eş rütbeye terfi etmesine yol açmamak ve kale yönetiminde iki başlılık durumunun oluşmasına izin vermemek için onu ebedî yüzbaşılığa mahkûm eder. (Bu yorum, tamamen bu satırların yazarına aittir ve yalnızca onu bağlamaktadır. Daha makul öneriler heyecanla beklenmektedir.)

İtalyan çizgi romanında sıkça uygulanan, sinemadan tanıdık yüzler alma yöntemine, esseGesse üçlüsü de başvurmuştur. *Tommiks*'te de dönemin ünlü sanatçıları arz-ı endam eder: Gazeteci ve çizgi roman araştırmacısı Alberto Gedda'nın belirttiği gibi, Tom, *Sapık* filmi öncesindeki genç Anthony Perkins'ten; Konyakçı, özellikle Puzzy John rolüyle hatırlanan western filmleri-

miks yoluna çıkan tüm yasadışılara "mıntıka temizliği" uygularken, *Tommiks* dergisi de tüm rakip dergilere aynı şeyi yaptı.

Yabancı bir kahramanın Türk toplumunca böylesine benimsenmesi elbette şaşılacak şeydi. Dergiye "Tommiks neden Türk değil?" diye soran okur mektupları gelmeye başladı. Bu soruya yanıt vermek aslında çok kolaydı: "Tommiks'i hazırlayanlar Türk değildi. Ve o sıralar bir Türk kahramanını böylesine çekici maceralar zinciri içinde anlatabilecek nitelikte Türk yazar çizer kadrosu yoktu." Çünkü, en kolay şeymiş gibi görünmesine rağmen, *bir şey anlatmak* çok ama çok zordu.

Bir şey anlatmanın zorluğunu kavrayabilmek için çevremize göz atmamız yeter... Fıkrayı yanlış ve eksik naklettikten sonra yüzümüze bakıp: "Galiba anlayamadın" diyenler... Anlatacağı şeye ortasından ya da sonuna yakın bir yerden başlayanlar... Gelmemizi istedikleri adresi en kestirmeden tarif etmeye çalışanlar... Her karşılaştığımızda aynı şeyi anlatanlar... En doğrusunu bildiğimiz bir olayı bize başka türlü anlatanlar... Bıkıp usanmadan, sürekli içimizi karartacak şeyler icat edenler... Uzayıp giden bu listede *iyi anlatıcı* yoktur. Olmaması da garip değildir. Çünkü yalnız edebiyatta değil, yaşadığımız hayatta da iyi anlatıcı bulmak kolay değildir. İyi anlatıcı iyi psikologdur. En azından karşısındakinin canını sıkacak şey anlatmaz. Hoşsohbet kişi sözü boşuna çıkmamıştır. Türk edebiyatında da, akılda kalacak şekilde olaylar icat etme becerisini göstermiş yazar yok denecek kadar azdır. Bu yokluk içinde Ömer Seyfettin örneği şaşırtıcıdır. Seyfettin aynı şablonu kullanmadan, birbirine benzemeyen ve akılda kalabilecek tipte özgün öyküler yaratmıştır. Amerikalı tarihçi ve edebiyat eleştirmeni Edmund Wilson'un bu konuya yaklaşımı şöyle: "Diğer sanatsal yetenekler gibi, hikâye etme yeteneğine de çok ender rastlanır." İlgi çekici özgün bir konu bulmak ve bunu güzel anlatabilmek... İşte, anlatım sanatlarındaki en önemli sorun budur.

Tommiks'i hazırlayan üç kişiden senaryoculuğu üstlenmiş olan Sartoris çok iyi bir hikâye anlatıcısıydı. İkinci adam Guzzon maceraları resimlerken, senaryonun oluşmasına da katkı sağlıyordu. Başçizer Sinketto ise çizimden başka bir şeyle ilgilenmiyordu. Kendilerini esseGesse adlandıran bu üçlü, 1950'den 1990 yılına değin, tam kırk yıl hiç ayrılmadan çizgi romanlar hazırlayıp durdular. *Kinova, Kara Süvari, Tommiks, Çelik Blek, Tom Braks* ve *Kaptan Swing* Avrupa çocuklarının en çok okuduğu çizgi romanlar oldu (Bunlardan *Kinova* -yazan: A.Lavezzolo- ve *Ka-*

nin ünlü ihtiyarı Walter Brennan'dan; Doktor Salasso, *Posta Arabası*'nda Thomas Mitchel'ın canlandırdığı alkolik "Doc"tordan; Brown'un şımarık ve küstah ama bir o kadar da sevimli kızı (iki sıra saç örgüsü ve çil nelere kâdir olabiliyor) Suzy ise June Allyson'dan esinlenilerek yaratılmıştır.

1953 yılında üç arkadaş, birden fazla yerde çalışmanın kendilerini ekonomik açıdan daha güvende hissettireceğini düşünerek ek işlere yönelme kararı alır ve bu kararın sonucunda İtalyan çizgi romanının iki devinin, esseGesse ile Bonelli'nin ilk ortak çalışması olan *Kara Süvari (Il Cavaliero Nero)* doğar. Öykü ve senaryoları G. L. Bonelli tarafından yazılan ve Vahşi Batı'daki bir demiryolu şirketinin korumalığını üstlenmiş Frisco Smith adlı bir polisin başından geçenleri konu alan *Kara Süvari*, Türkiye'de 1961 yılında Yalçın Uras ve Hakkı Bigeç tarafından çıkarılan *Kartal* gazetesinde de yayımlanmıştı. Guzzon, o dönemi şöyle anlatmıştır: "O sırada *Tommiks*'i hazırlıyorduk. Bu arada başka yayınevlerinden de teklifler almaya başlamıştık. En son Bayan Tea Bo-

ra Süvari -yazan: G.L. Bonelli- adlı serüvenlerin senaryoları onlara ait değildir). esseGesse üçlüsü, 1950 yılında Lavezzolo'nun *Kinova*'sını resimlemeye başladı. Bunu yaparken, yazım çizimi tamamen kendilerine ait olacak kahramanı da tasarlamaya başladılar. *Kinova*'yı çizmeyi ancak bir yıl sürdürdüler. Yüzbaşı Tommiks (İtalya'daki özgün adı *Capitan Miki*) yayın hayatına 1951 yılında girdi. Hem de bomba gibi girdi. İtalyan çocukları bir anda bu çocuk yaştaki yüzbaşının tiryakisi oldular. Aynı üçlü, bu inanılmaz başarıya 1955 yılında bir yenisini daha ekledi. Yayına giren *Çelik Blek (Il Grande Blek)* Tommiks'den bile çok sükse yaptı. Tommiks ve *Çelik Blek*'i diğer çizgi romanlar arasında öne çıkaran neydi? Bu çizgi romanlardaki her kare, çizim ve yazı bileşkesinin en ideal örneğiydi. Her kare okuyucuyu öbür kareyi bir an önce okumaya dürtüyordu. esseGesse üçlüsü galiba çizgi romanın en üst aşamasına ulaşmıştı. Taklit edilmesi bile mümkün olmayan bu olağanüstü başarılarının sırrı neydi? Yarattıkları kahramanlar çocukların vazgeçilmez arkadaşları olmuştu. *Mırnav* çizgi romanının yaratıcısı Sinan Gürdağcık anlatıyor:

"Edirne'deydik, 1960 yıllarıydı. Arkadaşımız Melih'i annesi zorla öğle uykusuna yatırmış, bu yüzden bizimle oyuna gelememişti. Yanımıza geldiğinde ona 'Uyumakla neyi kaçırdığını biliyor musun?' dedik: 'Sen uyurken Çelik Blek, Profesör ile Rodi Edirne'ye geldi.' 'Neredeler şimdi???' 'Seni bekleyecek değiller tabii ki. İngilizlerin geleceğini haber aldılar. Bu yüzden damdan dama atlayıp kaçtılar.' Melih bunu duyunca ağlamaya başladı ve kapının önünde duran annesine saldırdı: 'Hep senin yüzünden oldu anne!' diye haykırmaya başladı: 'Beni uykuya yatırmasaydın Çelik Blek ve arkadaşlarını görecektim.'"

Çocukluktan uzaklaşmış bir yetişkin olarak baktığımızda esseGesse yapıtlarının yarattığı etki geçmişe duyulan özlem çerçevesinde kalır. Fakat hangi yaşta olursa olsun, macera tutkunu bir okuyucunun bu serüvenlere hayran olmaması düşünülemez. İtalya'da olduğu gibi Türkiye'de de defalarca basılan ve aynı okuyucu tarafından defalarca okunan bu serüvenlerin büyüsü neydi? Sinketto'nun çizgilerinden okuyucuya geçen o yüksek elektiriği sözle anlatmanın yolu yordamı yoktur. Sinketto, model aldığı büyük usta Alex Raymond'un çizgilerini daha bir çocuksu tona indirgemiş ve Raymond'un artistik sahnelerinden hep uzak durmuştur. Sinketto hep bir masal duyarlığında, dolu dolu ama kolay al-

nelli, birlikte çalışmamızı teklif etti. Bu teklif bizim için yeterince tatmin ediciydi, iki ayrı yerde çalışmak bizim için ekonomik açıdan bir güvenceydi. Ama Dardo'nun sahibi Casarotti, *Kara Süvari*'de Bonelliler'le çalışacağımızı duyunca bize gelip, 'Madem daha fazla iş istiyorsunuz, neden başkalarına gidiyorsunuz, bana gelseydiniz ya,' sözleriyle, duyduğu rahatsızlığı dile getirdi." Casarotti'yi karşılarına almak istemeyen üç sanatçı, sonunda çizimleri Virgilio Muzzi'ye devrederek *Il Grande Blek*'i *(Teksas)* hazırlamak üzere yuvalarına dönmek zorunda kalır.

Tommiks'in elde ettiği büyük başarının ardından, Sinchetto-Guzzon-Sartoris üçlüsü zaten başlarını kaşıyacak zaman bulamazken, 1952-1954 yılları arasında Dardo yayınevinden çıkan *I Fuorilegge di Rockdale, Stormy Red* ve *Dik Sventola* gibi çalışmalara da imza koyarlar. Ancak bu dönem için sözü edilmesi gereken en önemli çalışma hiç kuşkusuz *Il Grande Blek (Teksas)* olacaktır. 1953 yılında "Cagliostro" adlı bir dergide yayımlanmak üzere hazırladıkları *Il Piccolo Trap-*

gılanan sevimli kareler çizmiştir. Bunlar iddiasız gibi gözüken ama bakanın içine işleyen etkileyici karelerdir. Çizdiği tiplemeler her zaman çok sıcaktır. Korkutucu Kinova maskesinin sevimli bir tarafı yoksa da, bu maske hiçbir zaman okuyucuyu ürkütmez. Kötü adamlar da, Sinketto'nun onlara verdiği kurnaz salak karışımı ifadeler sayesinde okuyucuyu hiç itmez.

Yüzbaşı Tom'un yaşadığı ondokuzuncu yüzyıl Amerikan giyim kuşam folklorundaki zengin çeşitlilik de çok iyi yansıtılmıştır. Kızılderili çadırları, Meksika köyleri, Western kasabaları (bazen terkedilmiş olanları), avcı kulübeleri, "haçiendalar" ve "rançlar" (Meksika ve Amerikan çiftlikleri), askerî kaleler, iç mekânlar ve arazi, göller, ırmaklar, denizler, yelkenli gemi ve tekneler, nehir vapurları, trenler, kervanlar, posta arabaları ve Doktor Sallaso'nun (İtalyanca'da Doktor Salasso) gerçekleştirdiği garip taşıt araçları olağanüstü bir çekicilikle resmedilmiştir. Hemen akılda kalacak farklılıkta çizilen değişik tiplemeler, bunların stilize duruş, yürüyüş ve ateş edişleri de çok başarılıdır. Olaylar geliştikçe artan mizah dozajına paralel olarak başçizer Sinketto da yan tiplerin yüzlerindeki gizli komik ifadeleri artırmıştır.

İkinci ressam Guzzon'un gözleri 1960 yılından sonra bozulmuş ve onun çizdiği

karelerdeki tipler bu tarihten başlayarak sevimsizleşmeye başlamıştır. Aynı düşüş senaryolar için de geçerlidir. Ama 1950-60 arası yayımlanan maceralar özellikle senaryo açısından aşılamaz derecededir. *Tommiks* serüvenlerinin bu çok başarılı ilk on yılına göz attığımızda, senaryocu Sartoris'in de anlatım tekniğinde nasıl ulaşılmaz bir ustalığa eriştiğini görürüz. Bu senaryoların şablonunu çözmek de zordur. Aslında konular basittir ama bu basit konuları zenginleştiren ayrıntılar çok çeşitlidir. Özellikle Binbirsurat serüvenlerindeki

per (Küçük Avcı), Rodi (Roddy) adlı genç bir avcının maceralarını konu almaktadır. Üç arkadaş yine Dardo yayınevi tarafından yayımlanacak olan yeni dizilerini, üzerinde biraz oynadıkları bu öykü üzerine kurmaya karar verir. Fenimore Cooper'ın ve Zane Grey'in romanlarından esinlenilerek yaratılan ve İtalya'da ilk sayısı 3 Ekim 1954'te yayımlanan *Teksas*, İtalyan çizgi romanının dönüm noktalarından birini oluşturur: Olaylar, Amerikan tarihinin daha eski bir döneminde, Bağımsızlık Savaşı yıllarında; Grand Canyon, Monument Valley ya da Teksas kırları gibi alışılmış mekânlar yerine kuzeydeki Büyük Göller ve Büyük Ormanlar bölgesinde geçer. Bazı yorumcular, Kral Üçüncü George'un Kırmızı Urbalıları'yla vatansever avcılar arasındaki bu çetin mücadelenin İkinci Dünya Savaşı'na ve Nazi zulmüne göndermeler yaptığını ileri sürmektedir. İlk sayının çıkar çıkmaz tükenmesi, 1965 yılına kadar sürecek parlak bir yayın hayatının ilk işaretidir. Nitekim 1950'lerin ikinci yarısından itibaren *Tommiks* 250.000, *Teksas* ise 400.000'lik bir tiraja ulaşır. esseGesse üçlüsü, uzun sarı saçlı, kürk yelek-

beklenmedik sürprizler ve olayın ciddiyetini bozmayacak ölçüdeki mizah, bu konuları özetlemeyi imkânsız kılar.

Senaryocu Sartoris ile ona yardımcı olan Guzzon'un böylesine zenginliklerle dolu senaryolarının önemli bir kısmı 32 ciltlik Fantoma dizisinden beslenerek yazılmıştır. *Tommiks*'deki Binbirsurat da, *Çelik Blek*'deki Yarasa da 1911 ile 1913 arasında yazılmış dizideki cani Fantoma'dan başkası değildir. Ama Fransızların Fantoma dizisinden alıntılar yapan tek senaryocu esseGesse değildir. *Kızılmaske*'nin yaratıcısı Amerikalı Lee Falk bu diziden sadece Fantoma'nın giysisini almakla kalmamış, yarattığı kahramanının adını da Fantom (Phantom) koymuştur.

Yarasa adam Batman'in yaratıcısı Bob Kane bedene yapışan bu maskeli Fantoma kılığını çok beğendiği için kendi kahramanına da giydirmekte bir sakınca görmemiş ve bu yüzden *Kızılmaske*'nin yaratıcısıyla mahkemelik olmuştur. Mahkemeden bir sonuç çıkmadığını görmüş olmalı ki *Süpermen*'in yaratıcıları da hemen Süpermen'e bedene yapışık duran aynı mayoyu giydirmişler fakat maskeden uzak durmuşlardır.

Bu Fantoma kılığı öylesine vazgeçilmez bir moda haline gelmiştir ki, onlarca süper kahraman hep bu bedene yapışık gibi duran mayoyu giymiş, hattâ bunlardan Yüzbaşı Amerika mayosunun göğsüne Amerikan bayrağı bile takmıştır. Fantoma dizisinin önemini kavrayanlar yalnız İtalyanlar ve Amerikalılar olmamış, *Tenten*'in yaratıcısı Hergé de bu kervanın öncülerinden olmuştur. *Tenten* dizisindeki Düpont ile Düpond adlı ikiz salak hafiyeler, Fantoma dizisindeki Nalorniy ile Peruzen adlı iki salak hafiyeden başkası değildir. (Bakınız: *Fantômas* serisi 14. kitap, La Mort de Juve - Jüv'ün Ölümü -1912, sonraki baskılarda adı *Fantômas* Tue Juve - Türkçe çeviri bu isimle, biraz kısaltılarak, serinin 11. kitabı FantomaJüv'ü Öldürüyor - Güven yayınevi 1945; İkinci baskı: İnkılap kitabevi 1962). Tenten de, Gaston Leroux'un *Sarı Odanın Esrarı* adlı kitabındaki onyedi yaşındaki, yusyuvarlak yüzlü dedektif-gazeteci Rultabiy'e çok benzemektedir.

Polisiye ve macera romanı yazarları başka yazarlarda beğendikleri doneleri alıp kullanmakta hiçbir sakınca görmemiştir. Agatha Christie'nin başı çektiği pek çok yazar ise aynı konuyu, kişi ve mekân değiştirerek defalarca anlatmış, okuyucu ise bu kitapları yeni bir macera okuyorum bilinci içinde, okumayı sürdürmüştür. Sherlock Holmes'in 1903'te yayımlanan "The Adventure Of The Norwood Builder" serüveni Türkçe'ye "Ortadan Kaybolan Adam" adı altında çevrilmiştir. Bu öyküde ortadan kay-

li, iri cüsseli yeni kahramanlarının maceralarını, ilk sayının ilk sayfalarında şöyle tanıtır: "1774 yılında, Maine'de, Büyük Ormanlar bölgesinde yaşayan insanlar: Avcılar. Hayatlarını kürk hayvanları avlayarak kazanan, kaba saba ama yürekleri sadakat ve cömertlik dolu insanlar. Kendilerine en değerli ve en becerikli avcıyı lider olarak seçmişler: Çelik Blek'i!"

Tom'un nasıl Doktor'u ve Konyakçı'sı varsa, Çelik Blek'in de Rodi'si ve Profesör Oklitus'u vardır. *Teksas*'a esin kaynağı olan *Küçük Avcı*'daki karakterin yeniden gözden geçirilmiş, üzerinde biraz daha oynanmış bir benzeri olan Rodi tıpkı Konyakçı gibi sevimli bir kara cahilken; geçmişi hakkında, Amerika'ya Blek'in anne ve babasıyla birlikte geldiğine dair imalardan başka bir şey bilmediğimiz Profesör de tıpkı Doktor gibi biraz üçkâğıtçı, biraz şarlatan ve fakat ekibin içinde kafası en çok çalışan, yeni fikirler üretmek, kurnazca planlar kurmak söz konusu olduğunda ağzının içine bakılan en "yontuk" elemanıdır.

bolan Oldacre adlı birinin katili olarak bir genç tutuklanır. Oldacre o gencin tutuklanması için kendini öldürülmüş gibi gösterip saklanmıştır. Maurice Leblanc, 1917'de yazdığı Arsen Lüpen romanı "La Triangle D'or - Altın Üçgen" de çok benzer bir olayı tekrarlar. Öldürülen bir adam kitabın sonunda canlı bir katil olarak ortaya çıkar. Öldürdüğü adamın yerine geçmiştir. Ölmüş ya da öldürülmüş birinin kitabın sonunda dipdiri bir katil olarak ortaya çıkması hemen hemen tüm cinayet yazarları tarafından, hem de defalarca kullanılmıştır. Agatha Christie'nin ünlü romanı *On Küçük Zenci* de aynı motifi işler.

Dedektif romanı okumaya meraklı okuyucu, dedektif gibi çözümleme yeteneğinden yoksun olduğu için mi bu tekrarların farkına varmamıştır? Peki ya, yazarların yeni motifler icat etme yeteneksizliklerine ne demeli? Yeni komplo teorileri üretmekten aciz olan polisiye roman yazarlarının durumu bu iken, çizgi roman senaryocularının da onlardan farklı olması düşünülemez. Sürekli serüven -hem de okuyucunun beğeneceği serüven- üretmek zorunda olan çizgi romancılar da, tüm yaratıcılıklarına karşın, alıntısal karışımlarla bezenmiş maceralar sunmayı sürdürdüler. Başka bir deyişle, çizgi romancılar da, polisiye yazarların yeni komplo teorileri üretmeme programına uydular. Paul Valéry'nin: "Kolayca taklit edilecek ve çıkan sonuçta taklit olduğu belli olmayacak şeyleri yapmaktan özellikle kaçının" deyişini kimse umursamaz oldu.

Yüzbaşı Tommiks'in senaryocuları da, başta *Fantoma* serisi olmak üzere, polisiye yapıtlara büyük ölçüde başvurdular. ondokuzuncu yüzyılın Vahşi Batı'sında geçen bir kovboy-macera çizgi romanı için bu kadar çok polisiye kaynağa başvurulması tuhaf gözükebilir. Ama okuyucuyu yakalamak için çok gerekli olan beklenmedik sürprizleri başka kaynaklarda bulmak da kolay değildir. İnsan zekâsı da sürekli yeni sürprizler ve gerilim icat edecek kadar yaratıcı değildir. Tutan numaraların her alanda sürekli olarak tekrar tekrar karşımıza çıkmasının nedeni de insan yaratıcılığının yetersizliği yüzündendir. Çoğu insanın bu numaraları tekdüze bulmamasının nedeni de, insan aklının kolay kandırılmaya yatkın oluşundan kaynaklanır.

Fantoma yazarlarını diğer yazarlardan ayrı kılan, çok daha üst düzeyde bir yaratıcı zekâ sergilemeleridir. Fantoma dizisinden yalnız çizgi romancılar değil, Avrupalı ve Amerikalı filimciler de büyük ölçekte yararlanmıştır. Fritz Lang'ın üç filmini çektiği Doktor Mabuse tipik bir Alman Fantomasıdır. Aynı Fritz Lang artık bir kült fil-

1965 yılına gelindiğinde esseGesse üçlüsüyle Dardo yayınevi arasında sürtüşmeler başlar. Yayınevinin sahibi Gino Casarotti'nin ölümüyle ipler tamamen kopar. Zaten son birkaç yıldır yayınevinin başında oğul Giuseppe durmaktadır. Üç arkadaşın, yirmi yedinci serinin üçüncü sayısında bıraktığı *Teksas*, bundan böyle Fransız Lug yayınevi tarafından, Yves Mitton'un çizimleri ve Marcel Navarro'nun senaryolarıyla yayım hayatını sürdürecektir. Dardo'yla yollarını ayırdıktan sonra kendi yayınevlerini kurmaya karar veren üç arkadaş, yayınevlerine de yine soyadlarının ilk harflerinden türettikleri bir ad verir: Sisag. Ancak idarehanesi bir şehirde, matbaası bir başka şehirde kurulmak zorunda kalan Sisag yayınevi hayli kısa ömürlü olur: 23 Nisan'da başlayan serüven 17 Eylül'de sona erer. Yayımcılığın kendilerine göre olmadığını gören üç arkadaş, yazar-çizer olarak kalmanın kendileri için daha hayırlı olacağını anlar.

1965 yılının bu karışık döneminde, Bonelli ailesinin Araldo yayınevi, *Tom*

mi olan "M"nin son bölümündeki unutulmaz "Yeraltı Mahkemesi"ni de açıkça dizinin üçüncü kitabı *Öldüren Ölü* ya da Türkiye'de yayımlanan ikinci adıyla *Fantoma'nın İntikamı*'ndan almıştır. Fantoma dizisini süsleyen özgün buluşlar anlatmakla da, "ç"alıntı yapmakla da bitmez... Fantoma dizisinin başka bir dikkat çekiciliği de, anlatım tarzıdır. Ürkütücü bir atmosferde geçen gerilimli ve dehşetengiz olaylar mizahla süslü anlatılmıştır. Dizinin yazarları dehşeti anlatırken kesinlikle mizahtan uzak durmuşlar, komik katmanları serüvenin daha ılıman bölgelerine serpiştirmişlerdir. Mizah dozajı hiçbir zaman serüvenin ciddiyetini aşacak boyuta ulaşmamıştır. Mizah katmanının varlığı okuyucuyu çeken en önemli unsurlardan biridir. Tenten'in yaratıcısı Hergé, Fantoma dizisinin çekici zenginliğini ilk keşfedenlerdendir. Fakat Hergé kendi dizisindeki tipleri hafif karikatürize ederek çizdiği için, buna paralel olarak, *Tenten*'deki mizah dozajını da daha yüksek tutmuştur.

Görünen o ki, *Tommiks*'in yaratıcıları hem *Fantoma* dizisini, hem de *Tenten*'i model almıştır. Ergenlik çağındaki Tenten, alkol bağımlısı sakallı kaptan Hadok ve melon şapkalı Profesör Turnosol üçlüsü, Tommiks, Konyakçı, Doktor üçlüsüne - silah kullanma becerileri hiç benzememesine rağmen- biraz fazla benzemektedir.

Burada hayret edilecek şudur: Bu kadar alıntıya rağmen -*Fantoma* dizisindeki esprileri bile olduğu gibi aldılar- *Tommiks*'i hazırlayan esseGesse ekibi ortaya bambaşka ve yepyeni bir şey çıkarmıştır. Derleyip yeni kılığa soktukları serüvenler için bol miktarda dış kaynak sağladılarsa da, aynı öyküyü defalarca tekrar eden polisiye yazarları örnek almadılar. Yani, aynı serüveni başka bölgelerde, başka kişiler arasında geçirip, *Tommiks* okuruna aynı macerayı bir daha kakalamak denemesi yapmadılar. Yalnız, *Tommiks*'de anlattıkları öykünün aynısını *Çelik Blek*'de de anlatırlarken, okuyucunun bunu anlamayacağından emindiler. Okuyucuyu kandırmak gibi bir düşünceleri yoktu. Sadece okuyucunun değişik kılıklarda değişik insanlar görünce, değişik bir macerayla karşılaşacağını sanmaktan başka bir şey düşünmeyeceğini biliyorlardı... Bir örnek vermek gerekirse, *Tommiks* ve *Çelik Blek*'in ilk serüvenleri konu olarak aynıdır. Serüvenin hemen başında Nevadalı Tommiks, yakını Klem Çavuş'u ağır yaralanmış, ölüm halinde bulur. Çelik Blek'de ise küçük avcı Rodi'nin babası Lassiter öldürülmüştür. Çok benzer iki olay da Rus masal araştırmacısı Propp'un: "En güzel masallar kötü bir olayla başlar" gözlemine uyar. Bu iki serü-

Braks'ı *(Alan Mistero)* yayımlamaya başlar. *Teks*'teki Proteus'tan *Tommiks*'teki Binbir Surat'a, hep kötü adamlar tarafından kötü amaçlar doğrultusunda başvurulan kılık değiştirme yöntemi ilk kez, saçları ateş kırmızısı rengindeki bu genç adalet savaşçısı tarafından doğru amaçlar için kullanılmaktadır, hem de büyük bir başarıyla. Tipik esseGesse formülü *Tom Braks* için de geçerlidir: Birbirine zıt iki "kanka", bu kez Baron (ki, orijinalinde Saint Claud Kontu olarak geçmektedir ve Türkçe edisyonda bu unvanın değiştirilmesine neden gerek görüldüğü de ayrı bir konudur, acaba Tonton'a kafiye olsun diye mi?) ve kötenin her türüne bayılan, zaten kendi de köteden farksız Tonton (Polpetta) adlarıyla burada da karşımıza çıkar. Baron'u Profesör ve Doktor gibi "medeni"lerin, Tonton'u da Rodi ve Konyakçı gibi kör cahillerin saflarına yerleştirmek yanlış olmayacaktır. Ancak beklenen ilgiyi bir türlü göremeyen *Tom Braks*'ın yayımına bir süre sonra son verilir.

1966 yılı, Lyon'daki Lug ve Paris'teki Editions Aventures et Voyages olmak

vende de ortak motifler şunlardır: Çift kişilikli bir gizli şef, içerideki hain (aynı zamanda da katil), yarışma, hainin belirlenmesi ve cezasını bulması, kahramanın yakınının kaçırılması, kahramanın onu kurtarma girişimi, gizli şefin kimliğinin anlaşılması ve sonu.

Sonuç olarak esseGesse ekibi çizgi romanın kitabını yazdı, diyebiliriz. Çizgi romanı çıkabileceği en yüksek doruğa tırmandırdı. Ne yazık ki, daha önce de belirttiğimiz gibi, esseGesse'nin yapıtları örnek alınması çok zor bir şablondur... Everest'i fethetmek gibi bir şeydir. Hattâ daha da zordur. Bu yüzden esseGesse bir sürü şeyi taklit etmesine rağmen, kimse esseGesse'yi taklit edemedi. Taklit etmeye çalıştılarsa da edemediler.

esseGesse tüm evrensel değerlerin en güzellerini seçecek bir göze sahip olduğu için, bu denli başarılı oldu. Alıp kullandıkları her şeyi yapıtlarının içinde daha da güzelleştirdiler. Başkalarının altını çizemediği, yeterince vurgulayamadığı buluşlara hızlı bir ince ayar yaparak değerini verdiler. esseGesse yapıtlarının içine giren tüm alıntılar başka türlü bir değer kazandı, paslı bakırlar bile altın oldu. Onları özgün masallar anlatmadıkları için kınamak büyük haksızlık olur. Önemli olan güzel anlatmaktır. Güzelliğin büyüsü, özgünlük sorusunu akla bile getirmez. Özgünlüğün tarifini masaldaki karga kapmıştı zaten. Ayrıca herkes onları özgün sandığı ve de keyif aldığı için okudu. Yalnız erkekler değil, kız çocukları da *Tommiks, Teksas, Tom Braks, Kaptan Swing* okurdu. Çoğu kez yemek yerken okurlardı. Bu yüzden ikinci el satılan çizgi romanların içi ekmek kırıntılarıyla dolu olurdu. Bu doğru kahramanlar, çocukların kişilik modeliydi. Ayrıca bu kahramanlar gerçekten daha "gerçekti." Pek çok çocuk bu kahramanların gerçekten yaşadığına inanıyordu. Bazı çocuklarsa bu serüvenlerin çizim olduğuna inanmıyor, bunlar fotoğraf diyordu. esseGesse çocukları bir yüzyıl önceki bir dünyaya götürüyordu. Bu dünya tüm çocukların yaşamaya can attığı bir dünyaydı. Bir yüzyıl önce böyle bir dünya yoktu. Olsaydı böylesine güzel olamazdı zaten... esseGesse'nin çok büyük başarısının ne olduğunu anlayabilmek için ufak bir kıyaslama yapmakta yarar var: Kılık değiştirme uzmanı Fantoma'nın, Komiser Jüv ile ezelî mücadelesi, Tommiks ile Binbirsurat arasındaki o capcanlı mücadelenin yanında oldukça sönük kalır. Bir eski zaman sultanı bu yapıtlarla büyüme şansını elde etseydi, mutlaka tiryakisi olur ve belki de şöyle bir irade çıkarırdı: "Her kim ki *Tommiks, Teksas* hakkında ileri geri konuşa, ol gafilin kellesi anında vurula!.."

üzere iki ayrı Fransız yayıneviyle ortak çalışmalarını sürdüren üç arkadaşa *Tom Braks* hüsranını unutturacak yepyeni bir başarı tattırır: Eylül ayında son esseGesse bombası patlar ve yine tıpkı Çelik Blek gibi bağımsızlık savaşı sırasında İngilizlere karşı mücadele eden vatanseverlerin maceralarını konu alan ve özellikle Fransız pazarı için hazırlanan *Kaptan Swing (Il Commandante Mark)* yayımlanır. Bağımsızlık savaşında çarpışan gönüllü kahramanlar bu kez avcılar değil, askerî disiplin içinde hareket eden, yarı düzenli ordu görünümündeki Ontario Kurtları'dır. Birbirini yiyip duran ama yedikleri içtikleri ayrı gitmeyen "kankalar" olarak bu kez Mister Blôf'ü ve Büyük Göller Bölgesi kabilelerinin büyük reisi Gamlı Baykuş'u görürüz. Adı Türkçeleştirilirken Fransızca edisyonundan yararlanılan *Kaptan Swing*, Çelik Blek kadar güçlü ve cüsseli olmasa da ondan daha zeki ve daha oturmuş bir karakter olarak dikkat çekmektedir. Bir plan kurulması gerektiğinde Profesör'e başvurmak zorunda kalan Blek'in aksine, Kaptan Swing'in kimseye medyun olmaması esseGesse (baş) kahra-

manları açısından büyük bir evrim olarak kabul edilebilir. *Kaptan Swing*'in yayımı, 1990 yılının Ocak ayına kadar sürer. 281 sayılık *Kaptan Swing*'i İtalya'da 1966 Eylülündeki ilk sayısından beri yayımlayan Bonelli, 1990 Şubatı'nda TuttoMark'ı, aynı yılın yaz aylarından itibaren de yılda bir yayımlanan Speciale (özel albüm) dizisini başlatır.

esseGesse üçlüsü, 1988 yılında dağılır. Giovanni Sinchetto, en büyük hobisi olan resme daha fazla zaman ayırabilmek için kırk yılını adadığı çizgi roman serüvenine nokta koymak zorunda kalır. Ama kısa bir süre sonra Dardo'nun *TuttoMiki* adıyla yeniden başlattığı *Tommiks*'e yeni kapaklar çizmek üzere çizgi romana geri döner. Guzzon da aynı işi, aynı yayınevinin *Blek* dizisi için yapmak üzere kolları sıvar. Guzzon ve Sartoris, Sinchetto'nun ayrılmasını, İtalyan çizgi romanının önemli kadın çizerlerinden biri olan Lina Buffalonte'yi (doğ. 1924) aralarına alarak telafi etmeye çalışır.

Sartoris'in 1989 yazında beklenmedik ölümü çizgi roman dünyasını yasa boğar. 1991 yılının Ocak ayında Sinchetto'nun da ağır bir hastalıktan sonra hayata gözlerini yumması acıları ikiye katlar. Efsanevi üçlüden geriye bir tek Guzzon kalmıştır. Bonelli'den olsun, Dardo'dan olsun, devam eden bütün esseGesse dizilerinin danışmanlığı görevi onundur artık. Sinchetto ve Sartoris'in ölümü, *Kaptan Swing*'i sekteye uğratmaz. Kapaklarında Ferri'nin de imzasını görmeye başladığımız dizi, *Zagor* ekibinden Moreno Burattini, *Mister No* ekibinden Luigi Mignacco ve Michele Masiero gibi genç kalemler sayesinde varlığını sürdürür ama 3 Mayıs 2000 tarihinde Guzzon'un da ölümüyle İtalyan çizgi romanının görkemli esseGesse dönemi sona erer.

esseGesse ekibi, kırk yılı aşkın çizgi roman serüveninde, iyinin kötü karşısındaki mutlak zaferini konu alan, adalet uğrunda çarpışmanın ve dostluğun önemini, vatan sevgisini pekiştiren çizgi romanlar hazırladı. Koca koca adamların, kazandıkları zaferlerden sonra marşlar ve zafer şarkıları söyleyerek evlerine dönmeleri; kaybettikleri ya da kaybettiklerini sandıkları dostlarının arkasından döktükleri gözyaşlarıyla sert görünüşlerinin altında gizledikleri yumuşacık yürekleri, çizgi roman karelerinde görmekten keyif duyduğumuz duygusallık, insancıllık, incelik örnekleriydi. Maceralardaki didaktik tavır, başlangıçta 8-15 yaş arası olarak belirlenen genç okurlara, saçı topuzlu, gözlüklü, döpiyesli, asık suratlı bir öğretmen havasına bürünmeden de, sıkıcı, zorlayıcı ve bez-

dirici olmadan birtakım değerlerin aşılanabileceğinin güzel bir kanıtı oldu. Kuşkusuz, bu başarıda Sartoris ve Guzzon'un diplomalı birer eğitimci olmasının payı büyüktü.

Tabii burada dönemin koşullarını da anımsamakta yarar var: Yayıncıların, attıkları her adımda sansüre uğrama korkusunu hissettiği bir dönemden söz ediyoruz. Toplumun "saygın" kurumları, her zaman hor görülen çizgi romanı suçlamak için hazır bekliyordu. O dönemde İtalyan gazetelerinde yer alan bir haber, bir anda Blek'i topun ağzına koyuvermişti: Küçük bir çocuk, arkadaşlarıyla oynarken ip boğazına dolanmış ve boğularak ölmüştü. Gazeteler bu haberi *Teksas*'ın bir kapağını basarak vermiş ve çocuğun o sayıdaki bir maceradan esinlenerek bu oyunu oynadığını yazarak doğrudan doğruya çizgi romanı suçlamıştı. Sartoris, bu haberin yanlış olduğunu ama o tarihten itibaren yazdıkları şeylere daha fazla dikkat ettiğini söylemişti. Kullanılan dilin küfürden arındırılmış "tertemiz" bir dil olmasına, gramer ve söz dizimi açısından doğruluğuna büyük önem veriliyordu. Maceraların gergin havasını yumuşatmak için yapılan esprilerde bile seçilen sözcüklere dikkat etmek şarttı. Üç sanatçı, yaptıkları işin en zor kısmının bu olduğunu, kendilerini sanki üzerlerine binlerce tüfek doğrultulmuş gibi büyük bir baskı altında hissettiklerini her fırsatta dile getirmişti. İşte o yüzden esseGesse kahramanları yıllarca hayretlerini, öfkelerini ve benzeri duygularını, "Hay bin kunduz!" ya da "Binlerce geyiğin boynuzu adına!"dan öteye gidemeyen sözlerle dile getirmek zorunda kalmıştı.

Günümüz gençliği arasında bir esseGesse çizgi romanının "tutulma" şansı maalesef giderek azalıyor. Ama gerek o dönemi doya doya yaşayanların, gerek benim gibi hiç olmazsa sonlarına yetişmiş olmakla avunanların okumaktan asla pişmanlık duymadığı maceralardı, esseGesse çizgi romanları.

Keşke zamanı otuz, kırk yıl geriye almak mümkün olsa...

KAYNAKÇA

Alpin, Hakan (2000). "esseGesse: Çizgi Roman Klasikleri", *Darkwood Sakinleri*, sayı: 9, Ocak.

Gedda, Andrea (Tarihsiz). "1 quaranti anni di sogni disegnati. A Torino"; *Il Grande Blek: La Storia, L'Avventura*, Edizione D'Arte Lo Scarabeo.

Giordani, Mauro ve Puddi, Gisello (Tarihsiz) *Mark: Il Lupo dell'Ontario*. Editoriale Mercury.

http://www.sergiobonellieditore.it

http://www.ubcfumetti.com

Gelebilecek Bir Gelecekten Manzaralar: *Nathan Never*

BAĞIŞ ERTEN - FOTI BENLISOY

Bilimkurgu ile çizgi roman birlikteliğinin bize ulaşmış en ünlü örneği, Türkçe adı her nedense *Baytekin* olan, *Flash Gordon*'dur. Adeta uzayda geçen bir şövalye masalı olan, uzay savaşlarıyla ilgili fantastik öykülerden oluşan *Baytekin* ve benzerleri, bizde çok tutmuş ve sık sık tekrarları yayımlanmıştır.

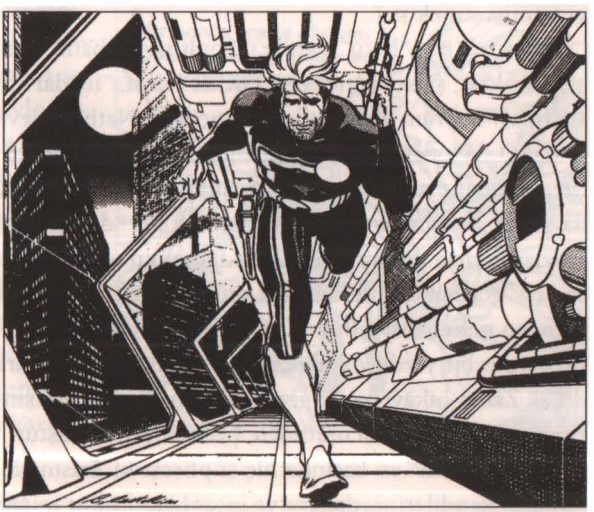
Baytekin'in Türkiye'de ilk yayımlanışından neredeyse 60 yıl sonra bilimkurgu-çizgi roman buluşmasını tekrar gerçekleştiren *Nathan Never*, bu tarz çizgi romanlar içinde farklı çizgisi ile öne çıkıyor. Çünkü bu sefer söz konusu olan dünyanın istilâsı ve süper kahramanlarla ilgili çizgi öyküler değil. *Natham Never*, politik temalardan polisiye kalıplarına uzanan bir alanda bilimkurgu, çizgi roman ve karşı ütopya anlatım biçimlerini bir araya getiriyor. Dizi, Philip K. Dick'in *Bıçak Sırtı*, Kubrick'in *2001: Uzay Macerası* ile Carpenter'in *New York'tan Kaçış* ya da *Terminatör* gibi bilimkurgu edebiyatı ve sinemasının örneklerine göndermelerle dolu...

Kahramanımız, gelecek zamanların bir metropolünde, özel bir güvenlik şirketi olan Alfa Ajansı'nda çalışan Nathan Never'dır. Eskiden polis olan Never'ın karısı, Never'dan intikam almak isteyen bir suçlu tarafından vahşice öldürülür ve kızı kaçırılır. Olayın gerçekleştiği gün başka bir kadınla birlikte olan Nathan Never karısının ölümünden kendisini sorumlu tutar ve bir Shaolin tapınağında inzivaya çekilir; ta ki kızı bulunana kadar. Küçük kız tedaviye muhtaçtır ve paraya ihtiyacı olan Never de özel ajan olarak çalışmaya başlar.

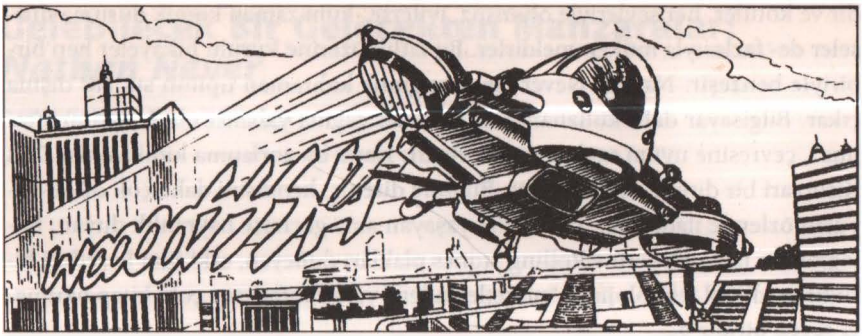
Bilindiği üzere bu tip çizgi romanlarda çoğunlukla karakterler değil kahramanlar vardır. Okuyucu kahramanlarının kişilik yapıları ve ruhsal durumları ile değil, "serüvenden serüvene koşuşuyla" ilgilenir. Nitekim, kahramanlarda hep tek yönlü, tek boyutludur. "İyi-kötü" zıtlığı bütün keskinliğiyle hakim-

dir ve kötüler, her şeyleriyle olumsuz, iyilerse -kimi zaman komik duruma düşseler de- fazlasıyla mükemmeldirler. Bu zıtlık üzerine kurulu hikâyeler hep birbiriyle benzeşir. Nathan Never ise alıştığımız kahraman tipinin sık sık dışına çıkar. Bilgisayar dahi kullanamayacak kadar çağına yabancı olan "kahramanımız", çevresine uyum sağlamakta zorlanır. Hattâ bu zorlanma kimi zaman Don Kişotvari bir direnmeye dönüşür. Bugüne direniş, kendisini daha çok düne duyulan özlemle ifade eder. Gelecekte yaşayan ama geçmişe hayranlık duyan, hologramlar izlemek yerine Rolling Stones plakları dinleyen, eski film kasetleri biriktiren, dijital teknolojinin "nimetlerinden" yararlanmaktan çok, kitap okumayı seven biridir o...

Nathan'ın dünyası öyle güneşli, güzel günlere gebe bir yer de değildir zaten. Kirlilik nedeniyle soluk almak bile güçleşirken, yağan yağmur havayı ancak bir parça olsun nefes alınır hale getirir. Kasvetli, karanlık ve mekanik bir dünyadır söz konusu olan. Never, altı düzeyden oluşan şehri, Dante'nin katlara bölünmüş, koni biçimli bir yeraltı uçurumu olarak betimlediği cehenneme benzetir. Her düzey sosyal tabakalaşmayla bağlantılıdır. Varoşlar kentin kenarlarında bile yer bulamazlar; onlar için yaşanacak tek yer kalmıştır: Yerin/cehennemin dibi. Alt düzeyler "toplumun artıklarının" sığınağı/hapishanesidir. Bu "yeni dünya"da toplumsal hiyerarşi ve dışlanma yalnızca ekonomik/sosyal/kültürel nedenlere değil biyolojik, genetik vb. türden daha "yapısal" (dolayısıyla düzeltilemez/değiştirilemez) farklılıklara dayandırılır. Ağır ve tehlikeli işlerde çalıştırılmak üzere, genetik kodları laboratuar ortamında değiştirilerek yaratılmış "dönüşmüşler" ile, anlaşılamayan nedenlerle paranormal güçlere sahip "değişmişler" toplumun en altındakilerdir. Nitekim, *Nathan Never*'in tüm serüvenlerinde, "yapay insanlar"ı toplumsal yozlaşma ve suç artışının sorumlusu olarak gören anlayışla ve onlara karşı sistematik bir ayrımcılık uygulanmasıyla kimi zaman alttan alta, kimi zamansa açık bir hesaplaşma yaşanır.



Dizinin editörü Sergio Bonelli'nin deyişiyle Never "ne bir uzay gemisinin pilotu, ne bir süper kahraman, ne de sivri kulaklı bir uzaylıdır. O sadece basit bir insan-



dır." Tüm bunlara karşın o da bir çizgi roman kahramanıdır sonuçta ve bir kahramana yakışır biçimde iyi dövüşür, zeki, çevik ve tabii ki yakışıklıdır. Öyle ki, pelerini andıran paltosuyla süper kahramanları andıran bir edası vardır adeta. Hem, Bonelli'nin dedikleriyle çelişecek şekilde, *Çifte Gelecek* adını taşıyan büyük albümde Nathan Never karşımıza dünyanın teknodroidlerin zulmünden kurtulmasına vesile olan neredeyse ölümsüz bir kahraman olarak çıkar. Doğrusu dizinin en "sıkı" serüvenleri, Never'in dünyayı kurtaran adamı oynadıklarından ziyade, daha küçük ve daha sıradan sayılabilecek meseleleri konu alanlar. Zaten Never, tüm bu meziyetlerine rağmen "başarılı" sayılamaz. "Kötülerin" öyle kıskıvrak yakalandığı mutlu sonlar pek gerçekleşmez. Kimi olumsuzlukların üstüne gidilmiş veya bunlar bertaraf edilmiş olsa da "kahramanlığın" dahi kâr-zarar hesaplarının konusu olduğu bir çağda elbette ki artık bu yeterli değildir. Patronu Reiser'in de belirttiği gibi, çalıştığı şirket "profesyoneldir" ve önemli olan sonuçtur. Dolayısıyla aslolan "adaletin tecellisi" değil, müşteriyi tatmin etmektir.

Dizide iki tip "kötü" vardır: "Toplum kurbanı" sıradan suçlular ve politikacı, bürokrat, şirket yöneticisi, tarikat lideri, "feodal" beylerden oluşan "büyük" suçlular. Toplum dışına itilen birincilerle Nathan Never birçok şeyi paylaşır aslında. O da onlar gibi içerisinde bulunduğu zaman ve mekânın kıyılarında durur. Yakalanması emredilen suçlular kadar, Nathan da suç işlemenin sınırında gezer. Sevgi arayışındaki problemli bir "değişmiş"le arasındaki tek fark, bu arayışı şiddete dökmemesindedir. Nitekim onların durumu hakkında son derece açık görüşlüdür de: "...Beni bu insanlara düşman gibi davranmaya zorlayan işimden nefret ediyordum (...) Gerçek düşmanlar başka yerdeydi (...) Ulaşılması çok zor bir yerdeydiler ve onları yakalamak, bunlarla başetmekten daha zordu..." Zaten hikâyeler de genellikle bu "büyük" düşmanların eleştirisi ve onların iktidarlarına karşı mücadele üzerine kurulmuştur.

Bu "azılıların" en başında hiç şüphesiz ki Aristotele Skotos gelir. Skotos, insanların kendilerine, doğaya ve insanlığın kültür mirasına yabancılaştığı, meka-

nik bir anlayışın insana ve topluma hakim kılındığı, toplumun makineleşirken insanın nesneleştiği bir çağda "sözü politikacılardan alacak bilgeler yok muydu, dünyayı değiştirecek başka dünyalar yok muydu? Sıradan, basit hayatları renklendirecek olağanüstü olaylar, doğa üstü etkileşimler; yalnızlıkları sona erdirecek, sevginin ve paylaşımın reenkarnasyonuna enerji aktarabilecek cemaatler; belirsizlik karşısında huzur verecek kehanetler... Olamaz mıydı bunlar?"[1] sorularının tümüne kendi şahsında olumlu cevap verir. Aynı zamanda hem politikacı hem de dinî bir lider, hem bir kapitalist hem de bir kâhin olan Skotos, bir yandan holovizyonda dinî vaazlar verirken diğer yandan uyuşturucu kaçakçılığı yapmakta ya da dünyayı ele geçirecek android orduları kurmakta hiçbir sakınca görmez. Kısacası biraz Mehmet Ağar, biraz Fettullah Gülen, biraz da Murat Demirel karışımı bir yeni çağ "gurusu"dur o.

Her çizgi roman kahramanı gibi Nathan Never'ın da "dava arkadaşları" vardır. Legs ve Sigmund bunların en önemlileri şüphesiz. Çizgi romanlarda, bu "dava arkadaşları" çoğunlukla bir mizah unsuru olarak resmedilirler. Bunlar, "serüven"in seyrine, esprileri ve başlarından geçen komik olaylarla katılırlar. Başları sık sık derde girer ve "kahramanımız" onları eninde sonunda kendileri için trajik ama okuyucu için komik olan durumlardan kurtarır. (Sarhoş Konyakçı'yı Tommiks meyhanelerden toplar, Zagor "sevgili fıçısının" başını türlü dertlerden kurtarır, turta peşinde koşan Rodi, Çelik Blek'ten azar yer vs.) Fakat Never, bu yan tiplemeleriyle de klasik çizgi roman klişelerinden ayrılmaktadır. Zaten *Nathan Never*'i ilginç kılan özelliklerinden biri de, yan karakterlerde ve olaylarda belli bir psikolojik derinliği gözetmesinde bulunabilir. Yan karakterler, yalnızca kimi mizahî özellikleriyle aktarılan karikatürler olmaktan çok kendi kişilikleriyle, olumlu ve olumsuz kimi nitelikleriyle karşımıza çıkar. Örneğin Nathan'ın iş arkadaşı Legs, bir kadın tiplemesi olarak oldukça sıradışıdır. Kadın kimliğiyle sorunlar yaşar, karşı cinsle ilişkiye girmekte zorlanır. Sigmund ise aynı ajansta çalışan bir bilgisayar uzmanıdır. Fakat o da insanlarla konuşurken kekeleyen, ama makineler karşısında "dile gelen" bir teknoloji kurbanıdır. (Öte yandan Sigmund gibi önemli bir tiplemenin karika-

1 Can Kozanoğlu, *İnternet, Dolunay, Cemaat*; İletişim Yayınları, 1997, sf. 26.

türe kaçan çizimi, *Nathan Never*'ın de yan tiplemeler konusunda kalıplardan kaçamadığı bir nokta gibi gözüküyor.)

Bu arada Never'in doğal iş arkadaşları sayılabilecek devletin kolluk güçleri bu dönemde de görevlerini sürdürmektedir. Ama tam da "bildik" tarzlarıyla. Kentin polis örgütünün en büyük mafya teşkilatı Yakuza'yla organik ilişkileri öylesine sıkı fıkıdır ki kimi polis müdürleri kollarına çetenin dövmesini yaptırmakta hiçbir beis görmezler. Öyle ki bu çete bağlantıları ortaya çıkmak için bir "kamyon kazasına" ihtiyaç duymayacak kadar da alenîdir. Hattâ bazı polis merkezleri bizatihi çete organı gibi çalışır. Bu yüzden Never'in başı, suçlularla olduğu kadar polislerle de derttedir çoğu zaman.

Görüldüğü üzere *Nathan Never*'in maceralarında, bilimkurgu türünün pek çok bildik teması bol miktarda kullanılıyor. Bu ise bazen senaryolarda belli romanların ya da filmlerin tekrar edildiği izlenimini yaratabiliyor. Bu durum, Never'in ne kadar özgün olduğu sorusunu akla getiriyor. Dizinin yazarlarından Antonio Serra'ya göre ise böyle bir eleştiri çok da anlamlı değil: "'*Terminatör*'ü taklit etmişsin!' '*Geleceğe Dönüş*'ü taklit etmişsin!' ve daha neler neler. Daha bu maceranın ilk sayfaları Macintosh'umun ekranında belirmeye başladığında bilimkurgu uzmanı eleştirmenlerin bana bunları söyleyeceğini biliyordum. Ama onlara aldırmamaya ve devam etmeye kararlıydım. Neden? Basit, çünkü bu dünyada zaten hiçbir şeyin orijinal kabul edilemeyeceğine inanıyordum. Orijinallik o eserleri üreten kişinin içindedir; edebiyatta olsun, sinemada olsun (ya da popüler anlatımın genelinde diyebiliriz) olayların akışının işlenmesi sırasında maalesef belli aralıklarla tekrara düşülen fikirlerde değil."[2] Örneğin zamanda yolculuk temasının defalarca kullanılmış olması, onu kaldırıp çöpe atmamızı gerektirmez Serra'ya göre.

Yarı şirket yarı siyasal örgüt olan dinî cemaatler, devlet organları ile suç örgütleri arasındaki "samimî" ilişkiler, medyanın toplumsal hayatımızdaki konumu, toplumsal dışlanma, yabancılaşma, hukuksal örgütlenmenin dışında kalan alanların oluşumu, insanî çöküntü, teknolojik gelişimin ortaya koyduğu sorular... Sözün özü *Nathan Never*, günümüze ilişkin iddialı kimi göndermelerle

2 Antonio Serra, "Zaman Sorunu", *Nathan Never Büyük Albüm*, sayı: 1, Oğlak Yayınları, 2001.

yüklü. Bugünün toplumsal yaşayışında, gündelik hayatın koşuşturması içinde belki gözümüzden kaçan, belki de kanıksadığımız ve bize yabancı gelmeyen bazı meselelerin "gelebilecek" bir gelecekte almış oldukları biçimleri gözümüzün önüne getiriyor *Nathan Never*. Bu da dizinin içinde yer aldığı bilimkurgu anlatım biçimini, uzayda geçen peri masallarından ayıran karakterinden kaynaklanıyor. Nitekim "(b)ugün farkına bile varmadığımız birçok ufak-tefek politik kararın yarın yol açacağı sonuçları, geleceğe gidip, 'yerinde ve zamanında' görmekten daha iyi ne sokabilir (ki) kafamıza? Bilimkurgu bizi keyfimizce, bir geleceğe (...) göndererek, ama birdenbire ayağımızın altındaki hayal halısını çekip küt diye bu dünyaya ve bu zamana düşmemizi sağlayarak" olumsuzlukları görmemizi sağlar, çünkü bunları "bizden uzakta durduğu için görmüyor değilizdir, tam tersine çok yakında, burnumuzun ucunda durduğu için gözlerimiz bir türlü netleyememektedir. Bilimkurgu görmemiz gerekeni burnumuzun ucundan alıp uzağa götürür, bize gösterir ve sonra da 'şimdi ne yapacaksan yap' diye yeniden kafamıza atar".[3] Kısacası tüm bilimkurgu ve karşı ütopya öykülerinin sunduğu "elmaya dışardan bakabilen bir elma kurdu"[4] olmanın imkânlarını, çizgi roman lezzetiyle harmanlayan bir "Teksas-Tommiks" olarak tanımlanabilir Nathan Never.

3 Bülent Somay, *Savaşa Karşı Bilimkurgu Öyküleri/Asker Kaçağı*, Sunuş, Metis, 1991, sf. 6

4 "Müfit Özdeş'le Söyleşi", *Virgül*, Ekim 1997, sayı: 1

Demir Leblebi

LEVENT CANTEK

İtalyan çizgi romanları, müptelalarının deyişiyle fumettiler, Türkiye'de her zaman popüler olmuş; *Teksas* ve *Tommiks* gibi örnekleri çizgi romanla özdeşleştirilecek kadar sevilmişlerdir. Çizgi roman yayıncılığının yaygın ve önemli bir sektör olarak varolduğu 1955-1990 döneminin en çok satan ürünleri daima onların arasından çıkmıştır. *Tommiks, Teksas, Swing* gibi esseGesse ürünlerini ve birkaç istisnayı bir yana bırakırsak, İtalyan çizgi romanları bugünkü adıyla Sergio Bonelli Editore çıkışlıdır ve büyük çoğunluğu Tay Yayınları tarafından piyasaya sürülmüştür. *Zagor, Mister No, Atlantis (Martin Mystere), Teks ve Alaska (Ken Parker)*, yerli piyasanın uzun yıllar en çok satan ve ilgi gören çizgi romanları olarak varolmuşlardır. Öte yandan seksenli yılların ikinci yarısından itibaren tüm dünyada yaşanan ve çizgi romanı etkileyen genel kriz, Türkiye'nin kendine özgü gelişmeleriyle birlikte büyüyerek birçok dizinin ve çizgi romanın kapanmasına neden olmuştur. Ceylan Yayınları matbaacılığa, Tay, boyama çocuk kitaplarına eğilmek zorunda kalmıştır. Bunu yayımlanan çizgi roman sayısının da azaldığı, gazete bayilerinde bile yer bulunamadığı doksanlı yılların ilk yarısı izleyecektir. Yetmişli yıllarda yüz binleri aşan satışları olan *Zagor* dahi beş bin rakamının altına düşerek kapanacaktır (1995).

Amerikalılar, çizgi roman tarihlerini, platin, altın, gümüş, bronz gibi -kendi içlerinde alt kategorileriyle birlikte- dönemlere ayırıyorlar. 1994 sonrası kimileri için Karanlık Çağ olarak geçiyor, iyimser olanlar ise Mücevher Çağı diyorlar. Anlamı şu: Onlar için kendiliğinden bir değer taşıyan bir maden yok artık, işlemek ve pazarlamak zorunda oldukları ürünler söz konusu. Öykülerin değişimi, baskı kalitesinin artması, koleksiyonculara ve azalan okuyucuya beğendirmek zorunda kalmalarıyla ilgili.

Türkiye'de de üç aşağı beş yukarı buna benzer gelişmeler yaşandı. Sarı-saman kağıtlara basılan, "ucuz" olma özelliği taşıyan çizgi romanlar, giderek daha kaliteli baskılarla sunulmaya başladılar. Medya holdinglerinin yan kuruluşları, küçük yayınevlerinin yerini aldıkları gibi çizgi romanları ve dolayısıyla fumettileri bu yeni anlayış çerçevesinde piyasaya sürdüler. Önce, İtalya'nın yeni gözdeleri olan çok satar *Dylan Dog* ve *Nathan Never*, AD yayıncılık tarafından çıkartıldı. Geniş aralıklarla süren yayınları on sayı kadar sonra bitti. Beklenen ilgi ve satışı yakalayamamışlardı. Bu sonuç, aslında daha ilk sayılardan ortaya çıkmıştı, "okuyucu talebi" eski dostlara -"asıl" fumettilere yönelikti. "Hasta" için reçete ise hazırdı: *Martin Mystere, Zagor* ve *Teks* peşisıra arz-ı endam ettiler. Belirli bir satışı yakaladıklarından olacak yayın periyotları çok bozulmadan devam etti. Ve hemen ardından tüm eski dostlar mahalleye geri döndü: *Swing, Mister No, Tommiks, Teksas, Kinowa* ve *Ken Parker* yeniden yayımlanmaya başladı.

Bu dalgada yeni fumettiler de gözüktü. Ama satışlarla belirginleşen genel beğenilerden farklı olmayan tercihler yapıldı. *Teks* ya da *Mister No*'yu satın alan okuyucunun alabileceği çizgi romanlar seçildi. Bunlardan biri *Ken Parker*'den tanıdığımız usta senaryocu Giancarlo Berardi'nin yeni kahramanı, hangi akla hizmet bilinmez "Kadın Dedektif" üst başlığıyla sunulan *Julia*'ydı. Yalnızca Türkiye'de değil, yayımlandığı hemen her ülkede önemli bir ilgi bulan *Ken Parker* dolayımıyla Berardi'nin herhangi bir üretiminin asgari bir ilgiyi sağlayacağı aşikârdı. Öyle de oldu, bugün, Julia adı *Ken Parker* ile birlikte anılmaya devam ediyor; Berardi hemen her röportajında her iki kahramanından bahsetmek zorunda kalıyor. Julia oldukça yakın tarihli bir kahraman. İlk kez, 1998 yılının Ekim ayında yayımlanıyor. Önemli bir farkla: Berardi, *Ken Parker*'daki yakın çalışma arkadaşı usta çizer Milazzo'suz çıkıyor yola. Aslında Berardi'nin *Julia*'ya başlarken *Ken Parker* dizisinde birlikte çalıştığı birçok çizerle işbirliğini düşünmediği anlaşılıyor. Bonelli'nin *Dylan Dog, Martin Mystere, Brendon* ve

Nick Raider gibi dizilerinde çalışan, birkaç istisna dışında "yıldız" olmayan çizerlerle yeni bir şeyler aradığı da aşikar. Tarz ve alışkanlıklar itibarıyla günümüzde geçecek bir öyküyü rahatlıkla çizebilecekler ilk tercih olarak düşünülmüş. Hepsinin genç, başarıya ve yeni denemelere karşı arzulu isimler olmalarıysa bir başka neden muhtemelen. Yazar-çizer kadrosunda *Dylan Dog*'un önemli çizerlerinden biri olan Roi Carrado ve *Nick Raider* senaristlerinden Gino D'Antonio dışında farklı dizilerle adını duyurmuş bir başka isim yok gibi. Siniscalchi, *Dylan Dog* ve *Martin Mystere*; Dall'Agnol ve Soldi, *Dylan Dog*; Caracuzzo ve Toppi, *Mystere* öyküleri çizmişler ama, hepsi devamlılığı olmayan sınırlı çalışmalar olmuş. Aynı kadroda Vannini ve Zuccheri gibi *Ken Parker*'ın son dönemlerinde Berardi ile birlikte çalışmış genç çizerler de mevcut. Ezcümle, bütün isimler, *Julia*'nın yıldızı Berardi'yi aşabilecek özellikler taşımıyor. En azından henüz iki yıllık yeni bir dizi için bunu söyleyebilmek oldukça güç. Her ay yüz küsur sayfa ile yetiştirilmesi gereken bir dergi, geniş bir kadro ile çalışmayı gerektiriyor.

Julia öykülerine bütünlüklü olarak bakıldığında, çizgilerin öyküyü tamamlar nitelikler taşıyarak bir "dark city" atmosferi yarattığı görülüyor: Karanlıklar, gölgeler, siluetler, mutsuz ve yorgun yüzlerle dolu umarsız bir şehir. Çizgiler bu özellikli çerçeveye oturunca, çizgi romanın büyük virtüözleri olan Milton Caniff ve izleyicilerini çağrıştıracak özellikler taşıyor. *Julia* çizerlerini birbirine yakınlaştıran, miladı Caniff, Eisner ya da Hazard gibi "sert" fırçaların ürkütücü siyah-beyaz karşıtlıklarına dayanan atmosferi biteviye vurgulamaları. Bu, *Julia*'nın üzerinde ağır bir "gerilim" karanlığı yaratıyor; kabusları ve yalnızlıkları kolaylaştıran, suçları ve cezaları hazırlayan... *Dylan Dog*'un korku ve *Nick Raider*'in New York atmosferinin melezleşmiş bir biçimi belki de. Üstüne, öyküden çok Julia'nın psikolojisini yaşatan Berardi sosu. Berardi, anlatım biçimleri ve yaklaşımlarıyla geleneksel Fumetti öykülerinden çok Fransa-Belçika eko-

lüne yakın bir isim. Ne seyir zevkini ve okumayı kolaylaştıracak bir çizgi dengesine, ne de okuyucuyu rahatlatacak zihinsel çağrışımlara prim veriyor. Kırılıp dökülen, her defasında acılar çeken ve bunları bir türlü içinden söküp atamayan bir kadın var karşımızda. Tanıdığımız, özdeşleşmeye müsait biri değil, anlamaktan yorulmuş ve çoğunlukla "kazanamayan" bir kahraman. Cinsellik taşıyor üzerinde ama acıma, şefkat ve yardımcı olma insiyaki yaratan bir ergen daha çok. Alıştığımız Mister No uçarılığıyla hınzırlıklar, çapkınlıklar yapan, gözünü budaktan esirgemeyen yakın dostu Leo Baxter gibi değil, yumruğunu savururken. Bir tabancayı nasıl kullanacağını bilmiyor, eline aldığında ayağını vurmaktan korkuyor. En tehlikeli silahı sözleri; karşısındakini bilinçaltından tefrik eden, çözülmeye zorlayan, saldırgan ve meraklı sorular ve argümanlar kullanıyor; hepsi huzursuz edici şeyler... Konuştuğu insanlarda susmaktan çok haddi bildirmek hissiyatı uyandırıyor, bir çocuk-kadın olarak. İşini yaparken yaşadığı soğukkanlı, sakin ve anlayışlı Julia'nın bir başına çektiği "acılar" ise okuyucuyla paylaşılıyor. O çok bilmiş kadının nasıl kıvrandığını, mahremiyetine dahil olan bizler biliyoruz. Gariptir, kahramanların psikolojilerini ilk anlatanlar Stan Lee aracılığıyla Amerikan süper-hero ekolünün takipçileri olmuştur. Sürekli kazanan ve haklı çıkan, her defasında kötülere galebe çalan, herkesin beklediği gibi yaşamaya zorlanan o kostümlü kahramanların da acılar çekebileceği, psikolojik gerilimler taşıyan bir iç dünyası olabileceğini akıl ederek ilk uygulayan Stan Lee'dir. Bizim çizgi romanla ilgili beğeni kalıplarımız olan Fumetti kahramanları ise, istisna serüvenler dışında bu denli "deep"lere düşmezler. Ken Parker hariç neredeyse hepsi seriyal kahramanıdır, serüvenin tadını sunarlar her defasında. Berardi bu yüzden farklı bir yorumcudur, hem fumetti hem de "memleket" yemeklerinde. Julia'yı, gerçekçi kılan ve öykünün esası olan, yaşadığı serüvenler değil onun hayatı ve acılarıdır. Parçalanmış bir hayat yaşamaktadır. Kopan aile bağları, özlem ve endişelerle girip çıkar karelere... Uyuşturucu kullanan, mutsuz ilişkiler yaşayan kızkardeşi, erkek arkadaşlarıyla yaptığı soğuk ve her an kopmaya hazır telefon konuşmaları ve uzakta bir huzurevinde yaşayan büyükanneye yapılan haftasonu ziyaretlerini izleriz. Julia'nın, geçmişinden kalan her şey içini döktüğü ve zafiyet gösterdiği, ama bir o kadar da "kendi" olduğu mutluluk "an"larının temelini oluşturur. Öte yanda, şehrin baskıcı rutinleri, sürekli çalışmak ve yaşamak zorunda olduğu "iş"lerin, bitimsiz gerçekliği vardır.

Berardi, çizgi romanın "kaçış aracı" olarak kullanılmasına karşı çıkarak şöyle diyor: "Bulutlardan inmek gerekiyor ve bu bir ihtiyaç (...) artık hayattan kaçışı ya da kopuşu canlandırmayan kitaplar, filmler ve televizyon dizileriyle karşılaşmak beklenmedik bir durum haline geldi. Sanki yaşam sürekli kılık değiştiren, her şeyden uzak tuttuğumuz bir canavar." İşte Julia'yı demir leblebi yapan da bu: Hayatın içinde kalması!

Git Gidebildiğin Kadar: Corto Maltese

FOTİ BENLİSOY - BAĞIŞ ERTEN

Çizgi romanlarda karmaşık bir bütünlük aramak, istisnalar dışında pek mantıklı bir çaba olmasa gerek. Ne de olsa aslolan maceradır, aksiyondur, muktedir kahramanlardır. Zaten işin içinde kahramanlar oldukça, ne kadar girift de gözükseler, sonuçta sorunların çözümü de hep kahramanca olur. Öte yandan "kuralları kural yapan istisnalardır" diye de bir söz vardır...

Türkçe'de çok az sayısı çıkan *Corto Maltese*, hem "kahramanı", hem de konu örgüsü açısından bu söze kanıt olurcasına "müstesna" bir yeri hak ediyor. Daha ilk karesinde Pasifik Okyanusu'nun dile geldiği, iyi ile kötünün arasındaki çizginin sürekli belirsizleştiği, denizaşırı bir coğrafyayı takip eden *Corto Maltese* maceraları, çizgi roman severlere pek de alışık olmadıkları bir atmosfer sunuyor.

Yaratıcısı Hugo Pratt'ın gizemli bir dille anlattıklarından yola çıkarsak; Corto Maltese, adı üstünde, Malta doğumludur. Babası bir İngiliz denizci, annesi ise "Cebelitarıklı Nina" lakaplı bir çingenedir. Hayatı gibi maceraları da çok ulusludur Corto'nun: Dünyanın hemen her yerinde; Marsilya'da, Tunus'ta, İran'da, Antiller'de, New Orleans'ta, Arjantin'de, İtalya'da, Çin'de, Sibirya'da, Hindistan'da, hattâ Misak-ı Millî sınırları dahilinde bile onun yüzüne rastlamak mümkündür. Bu dünya, R.L. Stevenson'dan, Herman Mellville'den, Jack London ve Joseph Conrad'dan tanıdığımız bir dünyadır ve 1910'lardan İkinci Dünya Savaşı'na kadarki yılların hemen bütün büyük tarihsel olaylarında hazır ve nazırdır Maltese: Çin'deki Boxer Ayaklanmasında, 1905'teki Rus-Japon Savaşında, Birinci Dünya Savaşı'nın değişik cephelerinde, Rus devriminde, İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesinde, Afrika'daki sömürge savaşlarında, imparatorluk sonrası Çin'de ve hattâ İspanyol iç savaşında Uluslararası Tugay saflarında görünür.

Gezdiği dünyalar kadar renkli kimliklerle karşımıza çıkar Corto; kâh bir denizci, kâh bir define avcısı ya da bir korsan olarak rastlarız ona. Ama beyefendiliğinden hiçbir şey kaybetmemiştir. En güç anlarında dahi önemli mevkilerde tanıdıklarından faydalanmayı zorda kalmadıkça düşünmez (mesela Stalin, Onasis, John Reed, Jack London gibi karakterler Corto ile dostluklarıyla karşımıza çıkar). Bu hep kendi başının çaresine bakabildiği anlamına gelmez aslında. Evet, bütün çizgi kahramanlar gibi o da bir şekilde macerasını sağ salim tamamlamaktadır, ama her macera ondan bir şeyler götürür. Bu yüzden bazen idealist bir kahraman, bazense çıkarcı bir para avcısı kisvesinde buluruz onu. Kendisini kısıtlayan her türlü bağdan sıyrılmak istemekte ama sürekli kendi elleriyle yeni bağlar ve sorumluluklar yaratmaktadır sanki. Üstelik bir türlü taşımak istemediği sorumluluklardır bunlar. Bir Fiji yerlisi Cranio onun için şöyle der: "(...) Corto en uygunu, vatanı yok ve çok şey bilen özgür bir insan... O da sorumluluk almak istemiyor..." Corto daha çok bir "kader adamı"dır. Belki de bu yüzden kaderini eline almak ister: Çocukken annesinin bir arkadaşı avucundan geleceğini okurken Corto'nun talih çizgisinin olmadığını fark eder. Genç Corto ise bunu hiç dert etmez; eline bir ustura alıp avucuna uzun ve derin bir çizgi çeker. Artık onun da bir "kaderi" vardır.

Corto Maltese'i tipik bir kahraman olarak tanımlamak zor. Bildik kahramanların aksine çoğu zaman bencil, çıkarcı birisi olarak gözükür o. Üstelik bu bir "süper kahraman" tevazusu da değildir. Gerçekten çıkarını düşünmektedir. Arkadaşı Prof. Steiner, bir yerliye yardım ettiği için Corto'ya "bir liderin doğmasına katkıda bulundun" der; Corto da onu "ben sadece sterlinlerimi düşünüyorum" diye cevaplar. Bunun üzerine Steiner sinirlenir ve karşılığını verir: "Senden daha romantik birini görmedim... Eminim sonbahar oldu mu, gider bir parka falan otursun." Gerçekten de hırslı ve duyarsız olduğu anlara sık sık rastladığımız Corto, bu "fani" duygularını hep bir hüzünle harmanlar. Zaten, bireysel ve toplumsal dramlar karşısında aldırmazlık pozları takınsa da, sonuçta bu tip meselelere dahil olmaktan kurtulamaz. Ama bunu yaparken, hep kahramanlık olsun diye yapmadığı izlenimini bırakır.

Corto bu nitelikleriyle Türk okuyucusunun daha önce okuduğu, ama üretimi daha yakın tarihli olan bir başka "İtalyan" çizgi romanı Mister No'yu andırır. Çoğu zaman yaptığı iyiliğin nedenini kendisi de bilmez, ya da bilmemezlikten gelir. Bir keresinde Profesör Steiner kendisini niye kurtardığını sorduğunda "Doğrusu bilmiyorum... Kimbilir belki kahramanlığa, cömertliğe inanan, soyu tükenmek üzere olan bir hanedanın son temsilcisi, yani belki de salakların şahıyımdır!.." diye cevap verir. Zaten tam da bu bıçak sırtı dengenin kahramanıdır o.

Öte yandan Corto doğru bir şey yaptığına inandığında bile ironiyi elden bırakmaz. Müstehzi bir ironidir bu. Ancak onun dilinde ironi kinizme asla varmaz. Corto her şeyden önce bir eylem adamıdır ve eylemlerini açıklamak ve an-

lamak her zaman mümkün değildir. Yine bir kareden aktarırsak: "Seni anlayamıyorum. Bazen cömert adam edalısın... Dürüst.. Sonra aniden soğuk ve hesaplı oluyorsun. Belki de yanılıyorum. Ama seni çıkar ilişkileri içinde görmek canımı sıkıyor... Sen daha çok hesaba kitaba bulaşmamış, başına buyruk, günlük dertlerin dışında birine benziyorsun."

Corto, büyücü "Altın Dudak"ın Brezilya'da zorba toprak ağalarına karşı mücadele eden Cangaçeiros'lara yardım önerisini "Her şeyden önce ben ilkelere inanmam bunu bil... Evet, sana doğru gibi gelen şey benim için bir hatadır... Ahlâka gelince, ortada o dediğinden eşşek yükü kadar var" sözleriyle yanıtlar. O bu işi "temiz ahlâkî ilkeler" için değil, "bin sterlinlik bir ahlâk" adına kabul eder. Ancak serüven nihayete erdiğinde aynı Corto'yu bu bin sterlini Cangaçeiros'lara verirken görürüz. İşine geldiği için vurdumduymaz biri gibi davranır ama işin aslının başka olduğu da meydandadır. Profesör Steiner de bu yüzden ona çıkışır: "Öyle çeliktenmiş gibi yapma: Sen de aslında içten içe masallara inanmak istiyorsun. Yoksa yalnızca kapıyı kapamakla kurtulacağın olaylara niye burnunu sokasın ki?" Evet, büyük bir ihtimalle Corto da masallara inanmaktadır. Ama hayatın ona masal dinleme şansı vermeyeceğini gayet iyi bilmektedir. Bu yüzden ahlâk, doğruluk, dürüstlük gibi temel insanî erdemleri hiçbir zaman savunur gözükmez. Bu biraz da karamsarlığındandır. Ama yine de içinde bir umut taşır. Öyle olmasa 1936 İspanyası'nda Uluslararası Tugay'a katılır mıydı?

Her ne kadar ilk bakışta kendisiyle barışık ve tutarlı gözükse de, Corto da yönünü aramaktadır. 2002 itibariyle henüz Türkçeye çevrilmemiş olan "Semerkant'ın Altın Evi" isimli macerada Corto rüyasında kendisini görür. Rüyasındaki Corto, vicdanının derinliklerindeki suçluluk duygusuna hitap eder: "Seni egoizmle itham ettiklerini biliyor musun? Sorunları hiç takmıyor ve gerçeklerden kaçıyorsun. Seni; hem ailene yönelik Katolik sorumluluğunu hem de topluma yönelik komünist sorumluluğunu hiç üstlenmemekle itham ediyorlar. Nasıl kurtulacaksın?" İşte bu ikilemi neredeyse bütün maceralarında yaşar Corto. Bir yanda inandığı ve varolması için içten içe çaba gösterdiği değerler vardır; diğer yanda ise her şeyin parayla ifade edildiği, gücün egemen olduğu acımasız bir dünya. O bu iki dünyanın arasındaki dar yolda yürümeyi tercih eder hep. Yaşadıklarını yazmayı öneren bir arkadaşına verdiği cevap da bu çelişkiyi şöyle yansıtır: "Eğer yazsaydım, diyelim ki becerdim, sonuçta olayları, tanıdıklarımın kişiliklerini mutlaka çarpıtırdım: Böylesi daha iyi; hikâyesiz yaşamak..."

Daha önce de belirtildiği gibi bildik kahramanlara pek benzemez Maltese. Dünyada adaletin tecelli etmesi için mücadele eden, daima doğrunun ve haklının yanında olan biri, ya da bencillikten, kusurlardan, çıkarlardan bağımsız bir kişilik değildir o. Belki de Umberto Eco'nun dediği gibi Corto'yu unutulmaz kılan tam da bu "çekici kusurluluğu"dur. İnsanlara yardımı dokunduğunda "kahraman" pozları takınmaz. Ne kendisinin ne başkalarının aziz olmadığını bilir. İnsanlara yukardan bakmaz. Az önce kendisini öldürmeye çalışmış birinin sigarasını yakarken görürüz. Doğru bildiği şeyler için mücadele eder ama kindar değildir. Kendisine yönelen kötülüklerin bile altında bir insanî trajedinin yattığının bilincinde gibidir. Rasputin gibi bir "cani" ile dostluğunu da ancak böyle anlayabiliriz herhalde. Kimsenin sütten çıkmış ak kaşık olmadığını bilir Corto. Zaten onun maceralarında, en acımasız katilin bile romantik bir anına rast gelmek pek mümkündür.

Adalet anlayışı da kendine özgüdür Corto'nun; yerleşik kaide ve ilkeleri pek takmaz: "Eğer cezasız bir cürüm ile sizinkisi gibi bir adalet anlayışı arasında seçim yapmam gerekseydi ilkini seçerdim." Sadece insanları anlamaya ve tanımaya gayret eder gibidir. Hem Rasputin'in bile bütün kötülüğünün altında küçük bir çocuğun cömertliğini taşıyan kinik bir ruh yatmaktadır ona göre. Enver Paşa'nın subaylarından olan ve Corto Maltese'ye tıpatıp benzeyen Timur Şevket'e göre Rasputin bir tür hümanist filozof, Kropotkin tarzı bir anarşisttir. Rasputin'in Şevket'e cevabı ise nettir: "Anarşist mi? Sanmam... Onlar abartı derecesinde ciddi insanlar!.. Mülkiyet onlara göre hırsızlık. Hayır! Ben süsleri olmayan bir hırsızım. Bir hırsız, nokta."

Corto Maltese'in bir çizgi roman olarak diğer unsurlarına da değinmek gerekirse: Rasputin gibi muamma dolu tiplemelerle dolu dizide düz, yalınkat karakterler çıkmaz karşımıza. Bir çocuğu öldürmek üzere tutulmuş bir katilin ölüm döşeğinde, daha dün hırpaladığı bir ihtiyara son parasını verirken görürüz: "Be-

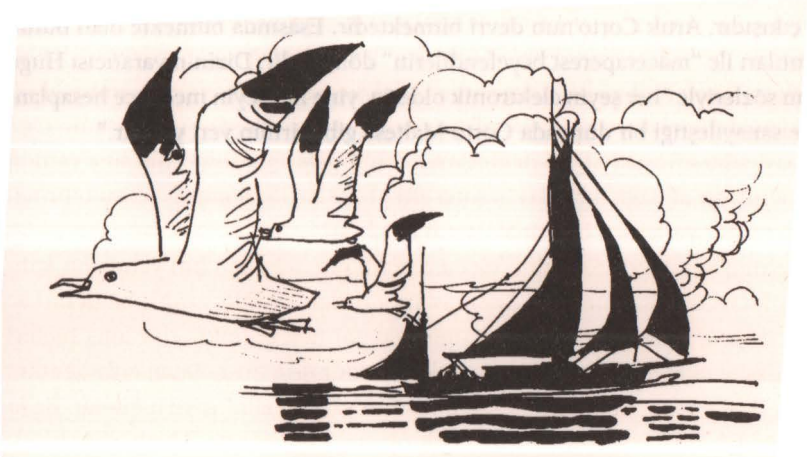
nim için birkaç kadeh içsin... Derdim onunla değildi... Onunla arkadaş olamamak beni çileden çıkardıydı..." Umberto Eco'nun deyimiyle, "her şey bize anlatılan deniz yollarının ritmiyle yürür, birbirlerine ateş ettikten sonra birbirlerini seven, dostluk adına birbirini öldüren, denetimden çıkan kişilerin psikolojisi bile her sayfada, klinik ayrıntılarla, dalbudak sararak yeniden icat edilir." Serüvenlerde hep arada derede kalmış insanlar çıkar karşımıza. Örneğin Yüzbaşı Slütter savaş sırasında Alman donanmasına yakıt temin etmek ve sabotaj eylemlerine girişmek için Pasifik'te korsanlık yapmakla görevlendirilir. Bu emir onun ilkeleri ile çelişki halindedir. Ancak Slütter emirlere karşı çıkamaz, yapacak pek bir şey de yoktur. Neticede İngilizler tarafından yakalanır ve idama mahkum edilir. Onun dramında insan, onu çevreleyen ve aslında kendi yarattığı güçlere tutsak olmuş, adeta bir oyuncak haline gelmiştir: "Emirlere karşı gelebilirdim... Ama bu, düzene, geleneklere ve bu türden saçmalıkların hepsine karşı çıkmak demek olurdu... İngilizler beni üstlerimin emirlerine uydum diye kurşuna diziyor, uymasaydım Almanlar kurşuna dizecekti."

Öte yandan, Yeni Gine'den İran'a, oradan Amazonlara kadar uzanan serüvenlerde sömürge insanı hep ön sıralardadır. Ancak bu insanlar sömürge anlatılarında yahut oryantalist söylemde olduğunun aksine tarihin etkin özneleri olarak karşımıza çıkarlar. Üstelik beyazların maceralarına dekor oluşturan egzotik, yabani, çocuksu ve komik yaratıklar olarak çizilmezler. Bilakis serüvenlerin asli unsurları olarak hepsinin kendine özgü bir hikâyeleri vardır ve hattâ serüvenler de çoğu kez doğrudan doğruya onların dünyalarına dairdir. Ayrıca bu insanlar sömürgeci beyazların yarattığı tahribatın da bilincindedirler. Örneğin Manay kabilesinden olan ve Corto Maltese'ye rehberlik yapan Aparia şöyle konuşur: "Beyazlar gelip taş ve düş arıyor... Ama onların yüzünden altın ve zümrüt avcıları da geliyor ve yerlileri öldürüyor... Bizi birbirimize düşürüyorlar, tutmayacakları binlerce söz veriyorlar ve ormanda saklanmak zorunda bırakıyorlar bizi." Söz konusu olan vahşilere özgü kör bir öfkeden ibaret de değildir. Ya devrimci yöntemlerle ya da mevcut güçler dengesinin çatlaklarına oynayarak çıkış ararlar. Mesela Nijeryalı Kemikkıran İngiliz ordusunda Almanlara karşı savaşmaktadır. Ona ait olmayan bu savaşta "Afrika'daki Alman sömürgelerinin sona ermesine yardım etmek için" yer almaktadır: "Savaş sona erdiğinde İngiliz sömürgelerini bitirmeye çalışırız. Bir yerlerden başlamak lazım değil mi?"

Corto'nun karakterine atfedilecek en önemli niteliklerden biri yalnız bir kahraman olmayı tercih etmesidir. Arkadaşları, dostları tabii ki vardır, hattâ birkaç macera boyunca ona yarenlik eden tipler de görmek mümkündür ama hiçbiri ona yoldaş olamamıştır. Aynı zamanda köksüzdür de Corto. Zaten o da kendini "ben bir denizciyim; toprağa kök salan cinslerden olamam" diye tanımlar. Belki de bu yüzden hüzün hiçbir zaman eksik olmaz maceralarda. Mutlu sonlar buruk, umutlar yarımdır hep.

Öte yandan serüvenlerde düş ile gerçek arasında gidip gelinir. Birçok defa karakterlerden birinin gördüğü düş sayfalarca sürer ve çok sonra uyanır ve gerçekliğe döneriz. Örneğin *Güzel Hayaller Gölü* isimli kısa macera, neredeyse tamamen bir asker kaçağının gördüğü halüsinasyonlardan ibarettir. Bir İngiliz askeri olan Stuart savaşın acımasızlığına dayanamaz ve sevdiği kadın tarafından ihanete uğradığını öğrenince birliğinin kasasını da alarak firar eder. Gördüğü halüsinasyonlar onu bir iç hesaplaşmaya götürür ve neticede sükûna kavuşturur. Stuart ölür. Yanında bulunan yerlilere onu neden kurtarmadıklarını soran Corto'ya reisin cevabı çok nettir: "Adam mutluydu... Güzel Hayaller Gölü'ne bakıp, her şeyi görmek istediği gibi görüyordu... Niye onu rüyadan çekip almalı, alıp da güneşin ve neşenin olmadığı bir dünyaya atmalı? Orada sadece gece, keder ve hastalık yok mu?" Rüyalar dizide etkili bir anlatım unsuru olarak kullanılmaktadır. Bir yerden sonra neyin düş neyin gerçek olduğu da karışır zaten. Corto'nun kafası bile bu karışıklıktan nasibini alır: "Bütün bu hikâyenin benim ya da Rasputin'in veya aslında ben bilmeden yine ben olan bir başkasının gördüğü bir düş olup olmadığını anlayamıyorum." Hem antikacı Levi Colombia'nın da dediği gibi "düşler altındandır, gerçekler ise paslı."

Corto Maltese'nin serüvenleri düşsel, büyülü bir atmosferle örülüdür. Corto'nun dünyasından sihir henüz kaybolmamıştır. "Benim annem Cebelitarıklı bir çingeneydi, ünlü bir büyücüydü, yani şeytanlarla arası iyiydi. Babam da Cornovailles'ten geliyordu, büyücü Merlin'in yaşadığı Tintangel'da oturan bir yaşlı şeytanın yeğeniydi." Büyü, mistisizm ve kehanetler -bazen iyi, çoğu zamansa kötü etkiler bırakarak- maceralarda hiç eksik olmaz. Maltese kaderini eline almaya çalışsa da alınyazısı ya da kısmet hep baş roldedir. Ve bıçağıyla kendisine çizdiği kaderin ucu, avucundaki kadar net değildir.



Biraz da dizinin yaratıcısından bahsetmek gerekiyor. *Corto Maltese*'nin yaratıcısı Hugo Pratt 1927'de İtalya'nın Rimini kentinde doğar; ancak 1937'de babasının işi nedeniyle Etiyopya'ya gider. Babasının ölümünün ardından 1943'te İtalya'ya döner. Savaşın sona ermesiyle birlikte *Albo Uragano* (Beyaz Kasırga) ve *Asso di Picche Comics* (Maça Ası) dergilerini çıkartır. 1949'ta Arjantin'e gider. Avrupa'ya döndüğü 1962'ye kadar geçirdiği dönem oldukça verimlidir: "Uzun süren Arjantin deneyimim sonucunda artık coşkunluk ve içtenlik dolu bir üslubu geride bırakmıştım, olayları göreceli kılabiliyor, sergileyebiliyordum. Avrupa'ya dönüş gençlik heyecanlarının ve düşlerinin sona ermesine denk düşüyordu. Arjantin beni olgunlaştırmıştı." 1967'te *Corto Maltese*'nin ilk serüveni *Bir Tuz Denizi Şarkısı*'nı yayımlar. Bu dizi ona uluslararası bir şöhret kazandırır. Pratt, 1995 yılında Lozan'da bir klinikte hayata veda eder. Başka birçok çizgi diziyi yaratmış olmasına rağmen Pratt'ın adı *Corto Maltese* ile özdeşleşmiştir. Umberto Eco'ya göre bu özdeşlik sadece yaratıcı ile eseri arasındaki bağdan ibaret değildir: "Hangi kitabın tanıtımı, ya da hangi olay vesilesiyle olduğunu hatırlamıyorum, Milano'da Martini'nin masalarında karşılaştık ve onu, o zamanlar yaşı küçük ama hikâyelerinin hepsini okumuş olan kızımla tanıştırdım; kızım, kulağıma Pratt'ın Corto Maltese olduğunu fısıldadı. Kralın çıplak olduğunu ancak bir çocuk söyleyebilirdi. Pratt'ta, Corto'nun fidan boyu, posu yok, ama yandan iyice baktığımda kızımın dediğinin doğruluk payı taşıdığını gördüm: Burnun hatları, ağzın çizgileri ve ne bileyim... Elbette Pratt *Şarkı*'nın Corto'su değil, ama son maceraların o büyülü Corto'su, yani Pratt'ın o dönemlerde henüz tanımadığı Corto... Pratt hayallerinin ve kendi kendisinin ardından seğirterek kendi kendini arıyordu." Eco'ya göre Pratt Corto Maltese idi. "Tüm yaşamını anlatmıştı. Arzu ettiğince."

Corto'nun son maceraları İspanya iç savaşına rastlar. Bu onun son kez karşımıza çıkışıdır. Artık Corto'nun devri bitmektedir. Esasında bitmekte olan bütün çalkantıları ile "maceraperest beyefendilerin" dönemidir. Dizinin yaratıcısı Hugo Pratt'ın sözleriyle "her şeyin elektronik olduğu, yine her şeyin ince ince hesaplandığı ve sanayileştiği bir dünyada Corto Maltese gibi birinin yeri yoktur."

üç

FRANKOFONLAR

Fransa-Belçika Çizgi Roman Akımı ve Ülkemizdeki Dergileri Hakkında

HÜSNÜ ÇORUK

Amerika'da gazeteler aracılığı ile yaygınlaşan çizgi romanın Avrupa'daki gelişiminde ise gazetelerin bir etkinliği bulunmuyordu. Daha çok tefrikalara ağırlık veren Avrupa gazeteleri bu yeni akıma uzak kalırken çizgi roman sessizce çocuk dergilerinde[1] görülmeye başladı. Kıtadaki çizgi roman sanatının (tabii ki o yıllarda henüz bir sanat olarak resmen tanınmamıştı) gelişmesinde Belçika ile Fransa başı çekiyorlardı. Zaman içinde bu iki ülkede kendine has bir akım doğmasına neden olacak denli yoğun bir şekilde üretim yapıldı.

Yayıncı Armand Colin'in, 1889 yılında haftalık *Le Petit Français Illustrée*/Resimli Küçük Fransız dergisini çıkartmasının bir başlangıç noktası olduğu kabul edilmekte. Resimlerle desteklenen bu dergide yer alan ve ilgili tarihe adını yazdıran en önemli eser *Le Famille Fenouillard*/Fenouillard Ailesi'dir. Fransa'daki gündelik hayatın ve toplumun mizahî görüntüsü arasında seyreden bu çalışma, taşra hayatının tekdüzeliğinden uzaklaşmak ve ufkunu genişleterek dünyayı keşfetmek isteyen bir anne, gururlu ve dik başlı bir baba ve iki kızdan oluşan bir aile etrafında döner. On dört yıl başarıyla süren seride çizgi roman teknikleri açısından bir takım yenilikler uygulandı. Devamlılık arz eden ilk eser olmanın yanı sıra resimlerin içinde çerçeveler[2] kullanılmasıyla dikkat çekti.

---

1 İlk büyük çocuk gazetesi yayımcı Hetzel'in çıkardığı, Jules Verne gibi yazarları ve Gustave Dore gibi çok değerli bir ressamı barındıran *Le Magasin D'education et de Recreation* [Eğitim ve Boş Vakit Mecmuası] olup içinde Hetzel'in yazdığı şu cümle önemlidir: "Resim bir lisandır."

2 Bu çerçeveler bazı resimlerin bir köşesine yerleştirilmiş olup böylece söz konusu resimler farklı bir canlılığa bürünüyordu. Çerçevelerin içindeki görüntü ise içinde bulunduğu ana resimdeki duyguyu pekiştirmekte, başka bir deyişle okurun, aktarılan bir durum üzerinde yoğunlaşması hedeflenmekteydi.

1903 yılında ise Fayard, Benjamin Rabier ile Birlikte *La Jeunesse Illustrée*/Resimli Gençlik dergisini yayımlandı. 1905 yılı, Maurice Languereau'nun genç kızlara yönelik dergisi *La Semaine De Suzette*/Süzet'in Haftası ile önem kazanır. İçindeki çizgi romanlardan biri, ayağı tahta sabolu, yüzünde daima şaşkın bir ifade taşıyan küçük bir Breton[3] köylü kızının maceralarının anlatıldığı ve 1950 yılına dek ilk çizeri Joseph Pinchon tarafından hazırlanacak Bécassine'di. Dönemin Fransız taşrasının ve toplumunun yaşantısı ustaca veriliyordu.

1908'de, 5 üyeden oluşan Offenstadt kardeşlerin dergisi *L'epatant*/Hayranlık Uyandıran bünyesinde les Pieds Nickelés adlı, üç dalavereci serseri arkadaşın, mevcut kuralların eleştirisini taşıyan komik öykülerin anlatıldığı bir çizgi roman dizisi yayımlandı. Burjuvaziyi hicveden eser, dönemin gazetelerindeki klasik anlayışa ters olarak, karakterlerin serseriliklerini yansıtmak ister gibi kötü çizimliydi.

Çizgi roman karakterlerinin, askerlerin moralini düzeltme işlevini (Bécassine'in yaralıları iyileştirme çabası gibi) üstlenmeye başladıkları Birinci Dünya Savaşı bitmişti. 1924 yılında 17 yaşında olan Georges Rémi, Saint-Ogan adlı eski bir ustaya danışarak (ve Hergé takma adını kullanarak) *Boy Scout Belge*/Belçikalı İzci Çocuk dergisinde *Tenten*'in ilk hali sayılabilecek *Totor*'u çizmeye başladı. 1929 yılında *Petit Vintième*/Küçük Yirmilik dergisinin 11. sayısında *Tenten*'in ilk macerası *Tenten Sovyetler Ülkesinde* yayımlandı. Sanatçı, serüvenlerinde dünyayı dolaşacak, aya gidecek, hattâ hayalî bir ülkeyi ziyaret edecek olan genç gazeteci Tenten'in çevresinde çok sayıda ilginç tip yaratacaktı. Bu arada başka çizgi diziler de hazırlayacak olan Hergé, sevimli tipleri okurların beğenisine sunacaktı: "Quick & Flupke", "Popol & Virginie", "les Aventures de Joe", "Zette et Jocko" (Bizde Panpan ismiyle yayımlanmıştı).

Bir yıl sonra (1925), *Le Dimanche Illustré*/Resimli Pazar dergisinde Alain Saint-Ogan çizgi roman balonlarını kullanmaya başladı. *Zig ve Puce*, bu dergide Fransız bir çizer tarafından hazırlanan teknik anlamda ilk çizgi ro-

3 Bretonlar, hizmetçilik eden Bécassine aracılığı ile kendilerinin küçük düşürüldüğü gerekçesiyle bu çizgi romana tepki göstermişlerdir. Burnuyla bağlantılı olarak, su çulluğu anlamına gelen Bécassin ismi verilmiştir bu küçük kıza.

man oldu. Resimli hikâyeler[4] yani alt yazıyla desteklenmiş metin alışkanlığındaki Fransa'da bu "balon" yeniliği çok önemliydi. Söz konusu çalışma Zig ve Puce adlı iki çocuk ve onların dostu Alfred isimli penguen[5] konu ediniyordu. Saint-Ogan'ın bir başka eseri olan *Prosper l'Ours*/Ayı Prosper'da ise yine eski usule dönülüyor ve metin altındaki yazılarla destekleniyordu. *Zig ve Puce*'un yarattığı yeniliğe rağmen eski resimli hikâyeler alışkanlığı kolay kolay değişmeyecekti.

1929 yılı Fransa çizgi roman dergiciliğinin gidişatını belirlemesi açısından çok önemliydi. Amerika'nın en ünlü çizgi roman dağıtımcısı King Features Syndicate'in Fransa'daki temsilcisi olan ajans Opéra Mundi, Paul Winkler tarafından kuruldu. Bu ajans 1934 yılında Walt Disney'in karakterlerini kullanan, dördü tamamıyla renkli sekiz büyük sayfadan oluşan *Le Journal De Mickey*/Miki dergisini yayımladı. İleride "Pim Pam Poum"/Kaptan ve Çocukları, *Mandrake, Luc Bradefer*/Brick Bradford, *Hagar du Nord*/Bastır Viking gibi otuzların Amerikan ürünlerine fazlasıyla yer verilecekti. Belçika'da ise *Bravo* dergisi bu işlevi üstlendi ve balon kullanan Amerikan çizgi romanlarını, henüz resimlenmiş metin izleme alışkanlığını bırakmamış genç okura aktarıyordu. *Robinson* ve *Hop-Là* gibi benzer dergiler ile Winkler, Offenstadt kardeşlerin egemenliğini bir anlamda sona erdirdi. Winkler'i çeşitli yayıncılar benzer içerikli (Amerikan, İtalyan bazen İngiliz kaynaklı çalışmalar) dergilerle takip ederek resimli hikâyeler anlayışına darbe indirdi, dolayısıyla geleneksel çocuk basını gerileme gösteriyordu. Offenstadt kardeşler bu durum karşısında bir takım yeniliklere dalıp Amerikanlaşmayı yakalamak istediler. Bilhassa balonun kullanılması yoğunlaştı.

---

4 Resimli hikâyeler tarzının öncüsü Epinal resimleriydi. Onsekizinci yüzyılda Fransa'da seramikleriyle ün kazanmış Epinal adlı yerleşim birimi, buraya gelen Pellerin ailesinin tahta oymacılığı konusundaki başarılarıyla daha da dikkat çekmiştir. Önceleri Fransız İhtilali ve Napolyon dönemine ilişkin konular kullanılmış, daha sonra tabiat kanunlarının tersine işleyişi (örneğin balık tarafından avlanan avcı) ve özellikle çocuğun moral değerlerini o günün anlayışına uygun olarak aktarmak amacını taşıyan temalarla yelpaze genişletilmiştir.

5 Bu penguen, ilerde, Angouleme çizgi roman ödüllerinin, tıpkı Fransız sinemasının Sezar ödülleri benzeri bir öneme sahip sembolü olacaktır.

Türkiye'de Yayımlanmış Fransa-Belçika Çizgi Romanları ve Yayımlandıkları Dergilerin Listesi
(Seçmeler)

Dergi Adı	Yıl	Yayıncı
Acar	1968	Şarika Şilliler
Afacan	1955	Ceylan Yayınları
Afacan	1966	Şarika Şilliler
Afacan	1970	Yaşar-Çoşar Şilliler
Arhan	1974	Haldun Simavi
Arkadaş		Nil Yayınları
Arkadaş	1962	Karaca Yayınları
Arkadaş	1967	Bilge Şakrak
Armağan	1954	Hamid Şendur
Aster	1969	Şarika Şilliler
Asteriks	1973	Kervan Yayınları
Asteriks	1986	*Bulvar Gzt Ilavesi*
Asteriks'in Maceraları	1995	Remzi Yayınevi
Av Partisi	1999	Yapı Kredi Yayınları
Binbir Macera	1962	Bilgi Yayınları-A. Şakrak
Bücür	1967	Şarika Şilliler
Bücür	1968	Şarika Şilliler
Cingöz	1970	Yaşar-Çoşar Şilliler
Çitlembik	1996	*Elele* Dergisi
Çizgi Roman Albümü (*Milliyet Çocuk* Eki)	198?	*Milliyet Çocuk* Eki
Doğan Kardeş	1969	Yapı Kredi Yayınları
Gıdık	1963	Önder Yay.- Hayri Önder
Gıdık	1965	Yurdagül Yay.
Güneş	1964	Yurdagül Yay.
Güzel Hikâyeler ve Güzel Hayatlar Koleksiyonu	1954	Editions Fleurs
Hürriyet Çocuk	1983	Hürriyet Yayınları
Incal	2001	Ithaki Yay.
Jerry Spring	1962	Karaca Yayınları
Jim Cutlass'ın Serüvenleri	2001	Remzi Yay.
Kahraman İzciler	1961	Burhan Yay.
Kırmızı Nokta	1992	Gençlik Yayınları
Komançi	1974	Haldun Simavi
Korkusuz Bill'in Maceraları	1961	Burhan Yayınları
Küçük Prens	1960-l	Bilgi Yayınları
Küçük Prens	1963	Yurdagül Yayınları
Küçük Prens	1968	Bilge Şakrak
Marc Dacıer	1962	Karaca Yayınları

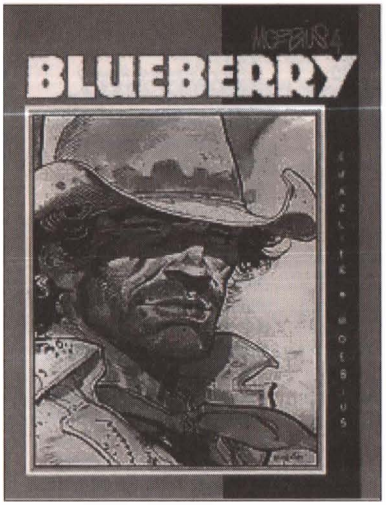
Birinci Dünya Savaşı sonrasındaki Fransa'da sanatçılar Amerikan çizgi romanının gelişimi konusunda yeterli bilgiye sahip değildi. Amerika'da hemen bütün gazetelerde Altın Çağın (Golden Age) çok sayıda ürünü yer alırken Fransa'da hem çeşit açısından daha kısır, hem alt metinle ağırlaşmış bir havaya sahip, üstelik dergilerde kapladıkları yer açısından -mukayese yapıldığında- çok yetersiz çalışmalarla yetiniliyordu. Aslında Avrupa'nın tamamındaki görüntü buydu. Bu dönemde tek bir istisna Fransız örnek gösterilebilirdi: *Professeur*

Milliyet Çocuk	1972	Milliyet Yayınları
Nataşa	1990	*Güneş Gazetesi İlavesi*
Pan Pan	1968	Asım Şakrak-Kardeş Yay.
Pan Pan	1966	Asım Şakrak-Kardeş Yay.
Red Kit	196?	Asım Şakrak-Kardeş Yay.
Red Kit	1965-71	Bilge Şakrak
Red Kit	1959	Bilgi Yayınları
Red Kit	1962	Karaca Yayınları
Red Kit	1964	Yurdagül Yayınları
Red Kit	1983-4	Yaşar Şilliler
Red Kit	1984	Milliyet Yayınları
Red Kit	1994	*Milliyet Gazetesi İlavesi*
Red Kit	1996	AD Yayıncılık
Red Kit	1997	*Milliyet Gazetesi İlavesi*
Red Kit	2000	İnkılap Yayınevi
Red Kit	1996	İnkılap Yayınevi
Rin Tin Tin	1996	İnkılap Yayınevi
Sarı Trampet	1999	Aksoy Yayıncılık
Sipru	198?	Alfa Yayınları
Sipru	1963	Yurdagül Yayınları
Sipru	1967	Bilge Şakrak
Sipru	1989-90	*Milliyet İlave*
Spiru ve Fantasio	1998	İnkılap Yayınevi
Şarlo	1966	Asım Şakrak-Kardeş Yay.
Şarlo	1970	Asım Şakrak-Kardeş Yay.
Şirinler	199?	Doğan-Egmont
Şirinler	1985	Milliyet Yayınları
Tenten	1980	Alfa Yayınları
Tenten	1958	Armağan Yayınları
Tenten	1959	Bilgi Yayınları
Tenten	1963	Burhan Yayınları
Tenten	1964	Burhan Yayınları
Tenten	1966	Burhan Yayınları
Tenten	1989	*Milliyet Gazetesi İlavesi*
Tenten	1994	Yapı Kredi Yayınları
Tenten'in Maceraları	1961	Burhan Yayınları
Thorgal	2001	Remzi Yayınevi
Timur	1968	Şarika Şilliler
Tomurcuk	1952	Hamid Şendur
Uzay Anıları	2001	Yörünge Yayınları
Uzay Zaman Ajanı	1990	*Güneş Gazetesi İlavesi*
Valhardi	1962	Karaca Yayınları
Yaman	1979	Gelişim Yayınları
Yumurcak	1970	Yaşar-Çoşar Şilliler
Zıp Zıp	1964	Simavi Yayınları

Nimbus[6] [Bizde Tek Tel Amca olarak da bilinir]. *Nimbus*'ün bir önemi de daha önce süreli çocuk yayınlarında yer alan çizgi romanın ilk kez yetişkinlerin okuduğu bir gazetede yer almasıydı.

1936 yılından itibaren çeşitli yayınevleri *Boum*, *Hardi* ve dev formasıyla *Juni-*

6 Başında soru işaretine benzeyen tek bir saç teli bulunan bu mizahî tip, toplam 13, 311 bant süren yaşantısını Fransız çizer Andre Daix'ye borçludur.



or gibi dergiler ile vitrine çıkıyordu. Artık bünyelerinde yalnızca Amerikan çizgi romanları yer almamakta, çok sayıda Fransız sanatçının -her türden- çalışmalarına da imkân tanınmaktaydı. 1937'de Pellos'un çizdiği *Futuropolis* mükemmel bir bilimkurgu çizgi romanı[7] olup, Amerikan benzerlerinden hem esinlenmemiş, hem de sanatsal bir başarıyı yakalamıştı. Bu arada Amerikan çizgi romanlarının yaygınlaşması birkaç sebebe bağlanabilir: Bu ürünler yetenekli sanatçıların ellerinden çıkma, kaliteyi önemseyen eserlerdi ama en önemlisi bu eserlerin oldukça ucuz fiyatlarla satılmasıydı. Eğer savaş nedeniyle Amerikan ürünlerinin getirilmesinde sorunlar çıkmasaydı yabancı yayımın etkisi çok daha uzun süreli olacaktı.

İkinci Dünya Savaşı öncesinde Fransa'da yayımlanan *Mon Camarade*/Arkadaşım adlı dergi faşizm ve Hitler karşıtı hikâyeler ile doluydu. Savaş, yayın şartları ve içerik açısından büyük bir şok yaşatacaktı. Başlangıçta birkaç ay boyunca tüm basın durma noktasına geldi. Sonra siyasî görünüm netleşmeye başladı. 1939 yılından itibaren Amerikan çizgi romanlarına sansür uygulandı. Silahlar karelerden silindi. 1942-1944 arasında çok sayıda dergi (*Tarzan* gibi) kayboldu. Amerikan ürünlerinin gelişindeki sorun Fransız sanatçılara yaramıştı. Eksiği kendi çizgileriyle dolduruyor ya da meşhur Amerikan çalışmalarının benzerlerini (*Tarzan* benzeri *Jaguar'ın İşareti* gibi) yaratıyorlardı. Bu dönemin bir başka özelliği ise karelerdeki arka plana tıpkı Amerikalı çizerler gibi önem verilmesiydi.

Almanlar, *Le Téméraire* dergisi ile çizgi romanı ideolojik amaçla kullanacaklardı. Gerek metinleri gerekse çizgi romanları ile 1943 Alman istilasının yaydığı yeni ideolojiyi genç Fransızlara aktarmaya çalışacaktı. İşgalde bütün çizgi romanları sansür eden Almanlar için bu dergi bir propaganda aracıydı ve iki yıl boyunca savaş bölgesinin en etkin dergisi haline gelecekti.

Fransız çizgi romanı, Le Rallic ve Marijac gibi isimler ile gelişmeye çalışırken Belçika'da 1938 yılında *Toto* gazetesinde Spirou/Sipru karakteri yaratıldı. Kısa sürede karakterin adını taşıyan (savaş sonrasında Belçika çizgi romanının en önemli haftalık dergisi olan) efsanevi *Sipru* yayımlandı. 1944-45 yıl-

7 Gelecek bir zamanda, toprak altında çok gelişmiş bir uygarlığı sürdüren insanlar yeryüzünde yaşayanlar olduğunun farkına varırlar.

lında yeniden -ama bu sefer Jijé tarafından- ele alınan *Sipru*'ya yeni yeni karakterler eklendi. André Franquin, bir sonraki çizerdir ve onun tasarladığı, ormanda bulunan, uzun kuyruğunu her şekle sokabilen, dost canlısı, ailesine düşkün ama yerine göre çok öfkeli olabilen Marsupilami tipi çok sevilecekti. Bu dergi, bilhassa mizahî çizgi romanlara -çok sayıda sanatçı sayesinde- sayfalarını açtı. Yuvarlak çizgilerin hakimiyetinde, açıklayıcı metinlerin az olduğu, balonların yine yuvarlak ve hareketin gösterilmesi için çok sayıda sembolün kullanıldığı bir akım yaratıldı ki Hergé'nin başı çektiği Brüksel okulunun tarzından oldukça farklıydı. Açık çizgi (Ligne Clair) denilecek bu akımda gölge yoktu veya oldukça azdı, açıklayıcı bilgiler balon içi konuşmalar kadar önem taşıyordu. *Tintin*/Tenten dergisi 1946 yılında yayım hayatına başladı. Yine önemli sanatçılar (Edgar Jacops/Blake et Mortimer, Jacques Martın/Alix, vs.) daha gerçekçi bir çizgiyle ve dekorları çok ince bir şekilde işleyerek kendi farklılıklarını yarattılar. Brüksel okulunda balonlar dikdörtgene yakındı. Bu mecmuada Paul Cuvelier, *Coretin* adlı eseriyle gerçekten de özenli bir çalışma ortaya çıkardı.

Belçika'da savaş sonrası bu gelişim yaşanırken Fransız basını ne yapıyordu? Önce 16 Temmuz 1949 tarihindeki kanunu görüyoruz. Buna göre çizgi romanlarda serserilik, yalan, hırsızlık, tembellik, kin, cinayet, çocuk ve gencin moral yapısını bozabilecek her unsur yasaklanırken bu anlatıların büyükleri de ilgilendirebileceği unutulmuş görünüyordu. Görünürdeki amaç, çizgi romanın sakıncalarından gençliği korumaktı. Öte yandan, asıl olarak, yabancı çizgi roman akımının -bilhassa Amerikan ürünlerinin- önünü kesip ulusal çalışmalara imkân sağlamak amaçlanıyordu. Bu konuda komünistler, sağcılar ve Katolikler sebepleri farklı da olsa aynı düşüncede birleşeceklerdi.

Red Kit Türkiye'de

LEVENT CANTEK

Red Kit, Türkiye'de ilk kez *Dolmuş* dergisinde yayımlandı. İsim babasının derginin eksantrik çalışanı Oğuz Alplaçin olduğu söylenmekte. Seçim sırasında, aynı dönem yayımlanmakta olan Red Ryder ve Bill Kid dergilerinden faydalandıkları da anlaşılıyor. Soğuk Savaş koşulları düşünülürse, "Red" isminin çağrıştırdıkları ya hesap edilmemiş ya da en azından "Kızıl"ın pejoratif içeriğine karşı, İngilizce, korunaklı bir alan yaratmış. Red Kit ismi, çeşitli dergilerde ve kendi adını taşıyan yayınlarda sürdürüldü. Gerçi birkaç yerde "Lük Lük" gibi denemeler yapılmadı değil. Orijinali renkli olduğu için, 1959 yılından bu yana daha çok kopyalanarak yayımlanabildi. Baskı maliyetlerinin düşmesi, telif haklarının önem kazanması ve önemli yayınevlerinin çizgi roman yayıncılığına girmesi *Red Kit*'i zaman içerisinde bu kopya çizgilerden kurtardı. İlk dönemlerde *Red Kit*'in kopyalarını Fuat Yılmaz yaptı (Dizinin çevirmeni Ali Öndeş'ti). Aydınger kullanarak yapılan bu kopyalarda başka isimler de olacaktı. Aslına bakılırsa, Frankofon çizgi romanlar yayımlayan Şakrak ve Şilliler ailesinin çalıştığı kaligrafist, kapak ressamı ya da temiz kopya çekebilecek herkes bu kopyaları yaptı. Hayri Önder, Erol Kandiyar, Fuat Yılmaz, "Bora", Erdoğan Bozok vd. bu yayınevlerinin çıkardıkları bütün çizgi romanları kopyalıyorlardı.

Bir parantez açıp, çizgilerin dışında öykülerin de aynı çizerler tarafından üretildiği öyküler olup olmadığından bahsedelim. Morris'in ilk dönemlerde çizdiği sert görünümlü Red Kit çizimlerinin yerli üretim öyküler sanıldığı anlaşılıyor. Özellikle Dick Digger'li ilk serüven, bir rodeo etrafında gelişen ikinci serüven ve orijinali *Arizona* üst başlığını taşıyan üçüncü serüven bu türden bir yanlış izlenime neden olmakta. Hattâ biraz daha genişletilerek Pat Poker'li bir başka serüven dahi kopya olarak gösterilebilmekte. Ancak işin sırrı, Morris'in çizgisindeki değişimlerle ilgili. Morris, ilk *Red Kit*'i çizdikten kısa bir süre sonra, iki çizer arkadaşı, Franquin ve Jijé ile birlikte Amerika'ya göç edecekti. Yaklaşık altı yıl orada kalıp, Amerika içinde western kültürünün izlerini taşıyan bölgelere yolculuklar yaptı.

Amerikan çizer Caniff'den esinlenen bir gerçeklik havasını, çizimlerde karikatüre yakın bir seçimi yeğleyen *Sipru* dergisi, başlangıcından dokuz yıl sonra 1947 yılında Fransa'da yayımlandı. Muhteviyatının ağırlığı Belçika kaynaklıydı. Aynı yılın 12 Haziranında Maurice de Bevere, "Morris" takma adıyla "Gölgesinden Hızlı Silah Çeken Kovboy Red Kit"i yarattı (Orijinal ismi Lucky Luke- İlginçtir İngilizce bir isim kullanıyordu). Yetişkinlere yönelik bir çizgi roman dalgası gelene kadar *Sipru* dergisinde önemli çizgi romanlar hazırlandı:

1947 Havacılıkla ilgili bir savaş pilotunun çevresinde dönen Buck Danny. Fransa Belçika akımının en üretken senaristlerinden olan Jean Michel Charlier'nin senaryosunu yazdığı aynı türde bir başka çizgi roman daha vardı: *Tanguy et Laverdure*.

1951 *Oncle Paul*/Paul Amcadan hikâyeler serisi. Değişik çizerler katkıda bulunuyordu.

1952 Peyo'dan *Johan et Pirlouit* (Küçük Prens).

Jack Davis ve *Mad*'in yaratıcısı olan Harvey Kutzman'la, hepsinden önemlisi, sonraları *Red Kit*'in senaryolarını yazacak olan Goscinny ile o dönem tanıştı. Aslına bakılırsa, Morris ve Goscinny, Amerika'da çalışmak niyetindeydi, özellikle Goscinny, Walt Disney ekibine girmek istiyordu. Amerika dönemi onların istedikleri biçimde gelişmese de, verimli olduğu, çizgi ve mizah anlayışlarına önemli katkılar sağladığı açık. Her ikisi de sonraki dönemlerde yaptıkları otokritiklerde bunu belirteceklerdi. Morris'in çizgisi bu dönem o sert hatlarından sıyrılıyor, Disney'in yumuşak-sevimli komik çizgisi çalışmalarına sirayet ediyor. *Red Kit* serüvenleri izlendiğinde bu değişim rahatlıkla görülebiliyor zaten. Morris, Amerika'da kaldığı altı yıl boyunca *Red Kit* çizmeyi ihmal etmedi. İlk kez 1947 yılında *Spirou* Almanağı için çizdiği yirmi sayfalık "Arizona 1880" hikâyesiyle başlayan *Red Kit* serüvenleri, için asıl dönemeç, Dupuis tarafından 1949 yılından itibaren çıkartılan albümlerle aşılacaktı. 1955 yılında Goscinny ile birlikte Belçika'ya geri dönüyorlardı. Böylelikle, Goscinny için olduğu kadar Fransa-Belçika çizgi romanı içinde oldukça yenilikçi ve üretken bir dönem başladı. Goscinny, *Red Kit*'in 18. serüveninden itibaren -1977 yılındaki ölümüne kadar- se-

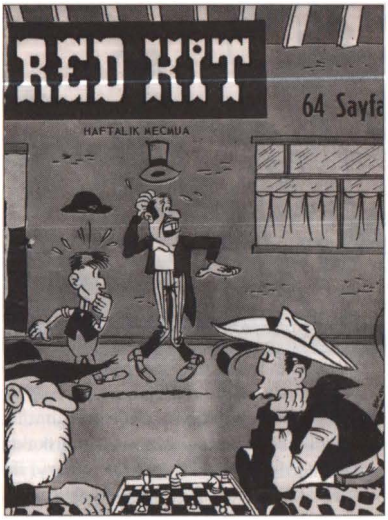
1954 Jijé'den *Jerry Spring* (Blueberry ve Comanche/Komançi gibi tüm güzel western çizgi romanlarını etkiledi).

1956 Maurice Tillieux'den *Gil Jordan* (Genç bir dedektifin öyküsü, yarı gerçekçi bir çizgi).

1957 Franquin'den *Gaston Lagaffe* (Sakar bir genç daha sonraları '68 kuşağının tipik bir prototipi olarak kabul edilecektir).

1958 Peyo takma adlı Pierre Culliford, *Küçük Prens*'in son maceralarından birinde Şirinler (les Schtroumpfs) olarak tanıyıp seveceğimiz, kendilerine özgü bir dil kullanan[8] mantar cücelerini ortaya çıkarttı. Daha sonra bağımsız olarak

8 Bu lisanın nasıl oluştuğunu Peyo bir röportaj sırasında anlatmıştır. Dediğine göre bir gün deniz kıyısında Franquin ile öğle yemeğindedir. Franquin'den masadaki bir 'şey'i kendisine vermesini ister, kelime o an aklından çıkar ve cümlesi "bana schtroumpf'u verir misin" şekline bürünür. Sonra bu "schtroumpf" kelimesini soyut, somut her isim yerine kullanır. Küçük mavi karakterlerine bu ismi verdiği gibi, kullandıkları lisanda bu isim üzerine oturmuştur. Belki de kullandığımız binlerce kelimenin lüzumsuzluğunu gösterir gibidir bu tek kelime merkezli lisan.



naryolarını yazmaya başlıyor. Morris'in çizgilerindeki yumuşama, Goscinny'nin olağanüstü mizahıyla harmanlanarak dizinin ülke sınırlarını aşan başarısını getirdi. Türkiye'deki yayını, bu başarıyla koşut elbette. İlk dönemlerdeki kopyalar, albümlerden çok *Spirou* dergisinden yapılıyordu. Bu dergide çıkan kısa öykülerin de yerli malı kopyalar sanıldığını da belirtelim. Özellikle 1947-1955 yılları arasında yayımlanan albüm formatından kısa olan serüvenler dergiden faydalanılarak aktarılıyordu. 1955 sonrası hikâyeler, albüm olacağı düşünülerek 22 sayıda tamamlanan toplam 44 sayfalık uzunlukta çiziliyordu.

1959 yılında Adnan Şakrak'ın Bilgi Yayınları'ndan çıkan ilk *Red Kit* dizisi, o dönem ülkede yayımlanan diğer frankofon çizgi romanlara nazaran daha geniş bir malzemeye dayanıyordu. *Spirou* dergisinde o yıla değin kimileri ayrıca albüm olarak çıkmış, 23 serüven -yaklaşık dokuzyüz sayfa- yayımlanmıştı. Her serüvenin kopyalanırken küçük boy çıkan yayın formatına uydurulması nedeniyle iki katına uzadığı düşünülürse, yayınevine bir yıl kesintisiz olarak sürdürülebilecek 32 sayfalık, haftalık bir dergi imkânı sağlıyordu. Kaldı ki, *Red Kit* dergisinde daima dolgu malzemesi olan ikinci bir çizgi roman kullanıldı ve bu süre daha da uzatıldı. Bu nedenle *Red Kit*'in kopya serüvenlerinin üretilmesine hiç gerek olmadı. *Red Kit*, ilk kez 1962 yılında Karaca Yayınları tarafından çıkartılan *Arkadaş* dergisinde orijinal biçimde yayımlanabildi (Aynı yayınevinin *Red Kit*'i albüm olarak da çıkarttığını belirtelim). Ancak uzun ömürlü olmadı. Altmışlı yılların ikinci yarısında Şakrak ailesinin iki ayrı yayınevinden çıkmayı sürdürdü *Red Kit* (1965-1971). İlginç olan "Kardeş yayınevi" adı altında Asım Şakrak'ın, Bilge

çizilecek bu minik varlıklar, klasik masal kalıpları içinde okuru "gülmekten kırıp dökecek" denli hoş maceralar yaşatacaklardı.

1958 Jean Michel Charlier ve Eddy Paape'ın *Marc Dacier*'si gazeteci olmak isteyen ama bunun için bir sınavdan geçmek durumunda kalan bir gencin maceralarını konu edindi.

1960 Roba'nın küçük bir çocuk ve insan gibi düşünen entelektüel köpeğini merkeze yerleştiren *Boule* ve *Bill*'i.

1950'ler döneminde Fransa içinde etkili olan isim *Coeurs Vaillants* dergisinin eski çizeri Marijac idi. Çok sayıda dergi çıkardı ve buralarda Uderzo (Asteriks), Forest (Barbella) gibi isimler yetişti. Komünist Parti'nin çıkardığı *Vaillant* (1945), sonra 1965'de *Le Journal De Pif* (daha sonra *Pif*'in *Gadget*'ye dönüşecek olan dergide "vahşi çağların oğlu Rahan" öğreterek ve psikanalize yönelerek göz kamaştıracak ve bir anlamda çizimlerin de gücüyle yeni nesil Tarzan'ı etkisi yaratacaktı) yanı sıra Katolik basın da iki yayınevi ile gücünü gösteriyor-

Şakrak'ın *Red Kit* yayınına rakip olmasıydı. Bu dönemde yayınların telifi ödenerek neşredilmediklerini düşünüyoruz. *Red Kit*, yetmişli yıllarda bu kez Şilliler yayınevi tarafından (bir başka aile şirketi) çıkarıldı. Aynı yayın, tekrar baskılar ve iadelerin yeniden etiketlendirilerek piyasaya sürülmesi sonucu seksenli yılların sonuna kadar aralıklarla satıldı. Bu kopya çizgili yayına karşın *Red Kit, Milliyet Çocuk* dergisinin çıkışıyla (1972) beraber orijinal renk ve biçimde sürekli yayımlanmaya başladı. Yine Milliyet Yayınları, *Red Kit*'i albüm formatında 1984 yılında dizi olarak da çıkarttı. Aynı dizi - kısmî bir geliştirmeyle - seksenli yılların sonundan itibaren, özellikle yaz aylarında *Milliyet* gazetesinin çizgi roman ilavesi olarak da verildi. Aynı yayın grubunun bir yan kuruluşu olan AD yayıncılığın 1996 yılından itibaren çizgi roman yayıncılığına girmesiyle *Red Kit* albümleri yeniden yayımlanmaya başladı. Bugün dizi, İnkılap ve Milliyet Yayınları tarafından aralıklarla albüm olarak sürdürülmekte. Bunca yıldır çeşitli biçimlerde neredeyse sürekli olarak yayımlanmasına ve kazandığı büyük popülerliğe karşın, *Red Kit*'in bütün serüvenleri halen yayımlanabilmiş değil!

Küçük bir kişisel not: Goscinny öldüğünde, *Asteriks*'in *Red Kit*'ten daha fazla etkileneceği sürekli gerileyeceği söylenmişti. En azından Morris, *Red Kit* senaryoları da yazabiliyordu ve dizinin başlangıcı ona aitti. Gerçekten de Morris, dizinin mizah düzeyindeki düşüşü *Asteriks*'e göre asgaride tutmayı başardı. Üstelik, Fauche ve Léturgie başta olmak üzere, 10'u aşkın senaristi diziye dahil etme akılcılığını da gösterdi. Morris, 2001 yılında öldüğünde geriye benzersiz bir western parodisi, korkunç bir çalışma disiplini örneği, bir çizgi roman klasiği ve kârlı bir "marka" bırakıtı. Morris ile birlikte, yirminci yüzyıl sanatı olan çizgi romanın sayılı kalelerinden biri daha düşüyordu.

du. Bunlardan Bayard Press erkek çocuklara *Bayard*, kızlar için ise *Bernadette* dergilerini çıkartırken, Fleurus yayınevi *Couers Vaillants*/Cesur Kalpler ve *Ames Vaillantes*/Cesur Ruhlar adlı, dinî ve güzel ahlâk çerçevesinde, genelde başpapaz ve rahipler tarafından çizilen, ulvîlik hislerini yansıtan, resimli hikâyelerle kaplı mecmualar hazırlıyordu. Tabii ki yalnızca ulusal çalışmalarla sınırlı kalmıyordu Fransız dergileri. Lug Yayınları önce *Teksas, Tommiks* gibi İtalyan westernlerini okura sunduktan sonra, Amerikan süper kahramanlarına kapılarını açtı. 1948 yılında *Tenten* dergisi, bu kez Fransa çizgi roman piyasasına girdi. İçindeki çizgi romanların bir kısmı "devamı var", bir kısmı ise tek sayıda biten tarzdaydı. Tenten'de de gerçekçilik ile mizahın ilginç 'çekişmesi' izleniyordu. Ellilerin sonundan itibaren bazı westernler (Jack Diamond ve Doc Silver sonra Ringo), Kral Arthur ve şovalyeler dünyasındaki büyü ve fantezilerle süslü tarihsel fantezi *Chevalier Ardent*, ilk çağlarda geçen *Tounga* (1962), casusluk üzerine *Bruno Brasil* (1968) gibi çalışmalar macera türünde; Spaghetti köpek *Cubitus*, tarih-

sel parodi alanında *Robin Dubois ve Léonard* gibi çalışmalar mizahî alandan çıkan ürünler oldular. *Tenten* dergisinin altın çağının kesinlikle unutulmayacak ismi ise Paul Cuvelier'in temel eseri, küçük bir İngiliz yetiminin önce Hindistan'da daha sonra dünyanın diğer ülkelerindeki maceralarını anlatan *Crintin*'dir. *Tenten* içinde zaman içinde yayımlanan bir diğer ilginç çalışma Derib'in *Buddy Longway* adlı westerni oldu. Önceleri kahramanı yarı gerçekçi bir çizgi ile veren sanatçı, yumuşak bir geçişle gereken çizgiyi buldu. Kızılderili bir kızla evlenen Budy'nin sıcaklık dolu öyküsünde, zaman kavramı kahramanımızın yaşlandığını gösterecek denli etkili kullanılmıştı.

Pilote dergisi, Fransa Belçika çizgi roman dergiciliğinde bir dönemeçti. Rene Goscinny editörlüğünde daha çok yetişkin bir kesime yönelik olarak çıktı. Goscinny, Romalılara direnen tek Galya köyünün fertlerinin neşeli, zaman zaman şovenistlikle suçlanan, ama sonuçta Fransa'nın ilk akla gelen ulusal çizgi romanı sayılan *Asteriks*'i ilk kez burada yayımladı. Neredeyse gözleri yoran ve insanı şaşırtan bir teferruata sahip olan çizgi romanda inatçı, cesur ve iyi kalpli Fransız görüntüsü sürekli vurgulanıyordu. Yerine göre kelime oyunlarından ve görsel mizahtan yararlanan eser, gündelik hayata ilişkin muzip buluşlarla zenginleştiriliyordu (Bizde orijinal formatıyla yayımlandığı yetmişlerde, çevirileri yapan Tevfik Ünsi ve Halit Kıvanç, bazı bölümleri ülkemizin dili, folkloru, örf ve adetleri üzerine oturtuyordu). *Pilote*, sayısız çizerin yetişmesini sağladı. Bunlardan biri olan Enki Bilal, 1972'de ilk çizgi romanını dergide yayımlatmakla kalmadı, çeşitli illüstrasyonlar ve kapak resimlerini hazırladı. Daha sonraki yıllarda, Christin'in senaryoları üzerine, yoğun ve tuhaf etkili bir renk anlayışını da geliştirdiği fantastik, bilimkurgu ve politik bileşkeye doğru giden seriler çıkardı. Michel Blanc Dumont'u atlamamak gerek. Sanatçı, fantastikle bir şekilde bağlantılı *Jonathan Cartland* adlı bir westerni çizgi roman dünyasına sokuyordu. Caza (Philippe Cazamayou), yetmişlerin beat kültüründen de besle-

İsmet Kırdar, altmışlı yılların ünlü İslami-muhafazakâr gazetesi Bugün*'de Peyo'nun "Şirinler" çalışmasını bire bir kullanarak bir dizi yapmıştı.*

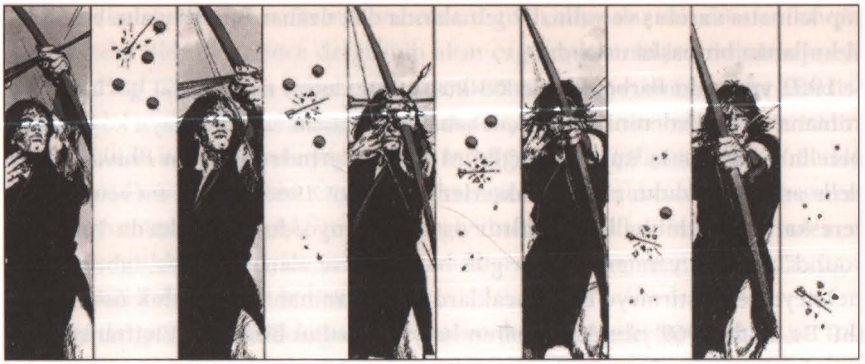
nip kainatta varoluş ve yalnızlık temalarına dek uzanan, çeşitli çizim teknikleri kullanan bir başka ustaydı.

1962 yılındaki Barberella ile '68 kuşağının yaşam tarzı, hayat görüşü çizgi romana girdi. Bedenini amacı için rahatça kullanan kadını ortaya koyan *Barberella*'yı, dönemin ünlü sanatçılarını tiplemelerinde kullanan *Pravda* ve *Jodelle* adlı genç kadın çizgi-karakterler takip etti. 1968 kuşağı, mevcut değerlere karşı olan muhalif bir kültür ortaya koyuyordu. Amerika'da "underground" akımını yaratan gruplar gibi her konu ve alana girmeye, tabulara yönelmeye ve eleştirmeye başlayacaklardı. Çizgi roman sorumluluk üstleniyordu. Bu arada 1969 yılından itibaren İtalya'da doğan bir akım, Elvifrance vasıtasıyla tüm Fransa'ya yayılıyor ve bu erotik-pornografik hastalık cep kitapları yoluyla ve ucuz fiyatla, tüm engellemelere karşın 1992 yılına kadar piyasada dolaşımda kalacaktı.

Pilote, yetişkinleri yakalamak için bilimkurgu türünü kullanıyordu. Ama kendilerini daha serbestçe ifade etmek isteyen sanatçılar dergiden ayrılarak yeni oluşumlara katılıyor veya bizzat dergi çıkarıyorlardı. Bunlardan 1972 tarihli *L'eco Des Savanes*/Bilginlerin Yankısı dergisi yetişkinlere yönelik buram buram erotizm yüklü (argo tabiriyle 'yırtık') çizgi romanlarla doluydu. İtalyan usta Milo Manara modellerinden yararlanarak fantastik-erotik çalışmalar gerçekleştirildi. 1975 yılında ise Druillet, Moebius ve Dionnet'nin önderliğinde *Metal Hurlant* çıkmaya başladı. Yeni dergi, bilimkurgu üzerine yoğunlaşıyor ve resim-metin dengesinde ilkine ağırlık veriyordu. Zaman içinde politik, kültürel tüm akımları yansıtan bu aylık dergi, kapandığı 1987 yılına dek 133 sayılık bir birikim oluşturdu.

1978 yılında, yeni bir dergi olan *Circus* ile yeniden klasik macera kalıplarına dönüşün müjdesi verildi. Bu dergi entelektüel havayı dağıtıyor ve eski çizgi roman tadını yakalamaya soyunuyordu. Yine aynı yıl (*a suivre*)/Devamı Var adlı karma dergi piyasa girdi. Dergi ele alınan konu ve türler kadar Fransa ve Belçika çalışmalarının karışım yeri gibiydi. 1985'e geldiğimizde ise *Circus*'ün yayıncısı Glenat, bu kez tarihsel temele oturmuş ve tarihten beslenen hikâyelere yer verdiği *Vécu*/Yaşanmış adlı bir dergi çıkartıyordu.

Seksenli yıllarda çok sayıda kaliteli çizgi roman üretimi görüldü. Westernden sonra bu kez bilimkurgu alanında boy gösteren Moebius; kara polisiyelerde ünlenen, ellili yılların atmosferini başarıyla kuran Tardi; bir androidin şiddet dolu maceralarını anlatan Ranxerox'u hazırlayan Liberatore ve Tamburini; siyah beyaz bileşkesini tuhaf bir etkiyle kullanarak erotik-pornografik çalışmalar yapan Varenne kardeşler dönemin etkili sanatçılarıydı. Seksenlerden günümüze dek çizgi romanın etkilenmediği alan (sinema, mimari, vs.) ve de ele almadığı tema kalmadı gibi. Ancak yetişkinlerin ihtiyaçlarına yönelik bir yoğunlaşmadan rahatlıkla söz edilebilir. Örneğin Fransa'da Dupuis yayınevi *Aire Libre* adlı yeni bir



seride yetişkinlere hitap ediyordu. Bunun yanı sıra değişik karakterler yaratma başarısını gösteren İtalya'nın tersine Fransa ve Belçika'daki üretimlerde bir durgunluk yavaş yavaş seziliyordu, zaman içinde çok sayıda süreli dergi ömürlerini tamamladı. Son olarak Fransa'nın en etkili dergilerinden olan 1977 doğumlu (*a suivre*) krizden etkilenerek doksanların ortasında piyasadan çekildi.

Ülkemizdeki Görünüm

Ülkemizdeki Fransa-Belçika çizgi romanlarını ve yayımlandıkları dergileri incelediğimizde bu türün okurla buluştuğu başlangıç dönemi olarak ellileri görüyoruz. 1960'a kadar olan ilk dönemde *Tenten*'in etkinliği açıkça izleniyordu. Orijinal ve renkli olarak Hamid Şendur'un *Armağan*'ında karşılaştığımız bu genç gazeteci ve köpeği, asıl olarak ve en uzun seriyi oluşturarak yine aynı yayıncının elinde kötü kalite saman kağıda basılı olarak piyasaya çıktı. Tenten mecmuası bu kez siyah beyazdı ve kopya çizimlerden oluşuyordu. Ellili yılların en ilginç serilerinden biri Fransa'daki Fleurs yayınevinin *Coeurs Vaillants*/ Cesur Kalpler ve *Ames Vaillants*/Cesur Ruhlar serilerinden alınan karton kapaklı, büyük ebatlı kitaplarıydı. Güzel ahlâk ve dinsel eğitimi amaçlayan bu kitaplardaki çizgi romanlarda balon yoktu, dinî yetkililer tarafından amaçlanana uygun biçimde resmediliyor ve alt metinle desteklenip geleneksel "resimli hikâyeler" tarzında çalışmalar yapılıyordu. Serinin baskıları Fransa'da gerçekleştiriliyordu.

1960-1970 arasındaki zaman aralığında ülkemizin çizgi roman dergileri kalite açısından yetmişlerin ve seksenlerin dergileriyle mukayese edilmeyecek denli yetersiz iseler de, niceliksel anlamda ilgili tarihin doruk noktasını oluşturdukları açıktı. Altmışlardan itibaren günümüze dek üç seri daimi bir özellik kazanarak, uzun yıllar aralıklarla yayımlandı. Bunlar, *Red Kit*, *Tenten* ve *Asteriks* idi. Uzak Batı'nın hoş bir parodisini sunan *Red Kit* çeşitli yayınevleri tarafından o

yıllarda aralıksız yayımlandı; tabii orijinal şekliyle değil de oldukça iyi kopyalarıyla. Şakrak Ailesinin üç ferdi (Adnan Şakrak-Bilgi Yayınları; Asım Şakrak-Kardeş Yayınları ve Bilge Şakrak) ile Yurdagül Yayınları'nın küçük ebatlı haftalık dergileri yoluyla Red Kit, atı Düldül, Daltonlar ve yığınla matrak tipin doluştuğu maceralarda genç okuru bol bol güldürdüler. Kullanılan mizah oldukça rafineydi ve gazetelerde *Hoş Memo*'yu entelektüel havada tüketen orta yaş kesimini bile avucuna aldı. 1962 yılında *Arkadaş* dergisini çıkartan Karacan Yayınları, bugün bile tutkunlar tarafından çizgi roman dergiciliğimizin yüz aklarından biri olarak hatırlanacaktır. *Tenten, Jerry Spring, Marc Dacier* ve *Valhardi*, bu dergide orijinal şekilleriyle ve renkli olarak yer alan, okurlara macera olgusunu başarıyla aktaran Belçika kaynaklı çalışmalardı. Karaca, hemen sonra bu serileri bağımsız kitap olarak çıkardı. Aralarında *Red Kit* de vardı.

Belçika çizgi romanının en önemli çalışması olan ve üzerinde bu güne kadar çok sayıda araştırma düzenlenen *Tenten* ise 1959 yılında Adnan Şakrak'ın kurduğu Bilgi Yayınları'nın dergileri arasında görüldüyse de asıl tanınmasını Burhanettin Şener'in kurduğu Burhan Yayınları'na borçludur.

Fransızların millî kahramanı sayılan Galyalı Asteriks ise yine Şarika Şilliler tarafından hem *Bücür* hem *Aster* adıyla sunuldu. Daha sonraki yıllarda ne kadar teferruatlı şekilde çizildiğini görüp şaşıracağımız bu karakterin adını verdiği seride de çok sayıda ilginç tip, büyü ve şovenizm görüntüleri arasında uçuk maceralara soyunuyordu. "Devegücütazıhızı" şerbeti sayesinde insanüstü bir güce kavuşan Galya köyünün sakinleri (Hopdediks küçüklüğünde bu şerbetle dolu bir kazana düştüğü için istese de ona verilmiyordu) Romalıları sürekli "dövüyor" ve böylece bu çizgi roman, köklerine Fransızlar gibi düşkün İtalyanların kolaylıkla kabul edemeyeceği bir çizgi roman haline dönüşüyordu. *Asteriks*'in çizeri Uderzo'nun yine o dönemleri konu aldığı ve *Asteriks*'ten önce çizdiği, ama tam anlamıyla karikatürize hale gelmemiş ve (reel) çizgi ile karikatürize çizgi arasında gezinen bir başka çalışması da Gıdık adıyla hem Yurdagül Yayınları, hem de Önder Yayınları vasıtasıyla dergileştiriliyordu.

Çizgi roman açısından zengin olan bu yılların çok sevilen bir örneği de *Tenten*'in çizeri Hergé elinden çıkma, iki çocuk ve bir şempanzenin çocuk dünyası için oldukça heyecanlı maceralarından oluşan *Pan Pan*'dı. Avrupa'da altın yıllarını yaşayan *Tintin* mecmuasından kopyalanan bazı çizgi romanlar da (Korkusuz Bill, Kahraman İzciler) Burhan yayınevi'nin kullandığı diğer ürünler oldu.

Fransa-Belçika mizahî çizgi roman tarihinde her daim sevilen eserlerden birisi olan *Küçük Prens* (Johan et Pirlouit), 1960 yılında Bilgi Yayınları tarafından yayımlanmaya başladı. Bizleri Ortaçağa sürükleyen toplam on üç maceralık seride, çağın karanlık örtüsünün taşıdığı kasvet ve mistik öğelerin çekiciliği, gözden yaş getirecek denli başarılı bir mizah anlayışı içinde eritilmişti. Amaç güldürmek ise ve güldürmek bir yetenek gerektiriyorsa Peyo gerçek bir ustaydı.

Yardım isteyen hayaletler, su püskürten ejderhalar, sivri kuleli şatolar, yuvarlak masa şövalyeleri, fırtınada sığınılan hanlardan oluşan çeşitli fonlarda kralın emrindeki genç bir şövalye ile onun sinirli, öfkeli, hileci ve sevimli yardımcısının-dostunun öykülerinin tadı doğrusu damağımızda kaldı. İlk maceralarda Peyo, çizgisini oluşturmaya çalışıyordu, sonra yuvarlaklarla bezeli asıl çizgisini buldu.

Dizideki son maceralardan birinde Peyo, ileride çok tutacak bir başka serinin karakterleriyle buluşturuyordu bizi. Bu seride kahraman bir ya da iki kişi değil, koskoca bir köy ahalisiydi. "Koskoca" tabiri sizleri yanıltmasın, *Şirinler*'in (les Schtroumpfs) minyatür evreninden, bu şirin masal aleminden bahsediyorum. Mantardan evleri bulunan mavi renkli bu yaratıklar, başlarında köyün reisi (bilgeliğinden dolayı) yaşlı ve araştırmacı Bilgin Baba eşliğinde mutlu ve genelde barış içinde bir toplum görüntüsü çizerler. Onları zaman zaman ürküten ve tetikte bırakan, bazen de birbirlerine düşmelerini sağlayan tehlike ise çevrelerinde yaşayan çirkin büyücü Gargamel ve kedisi Azman'dan (Azraël) kaynaklanır. Ancak bu çatışmalar liderlerinin olgunluğu ve sabrıyla ama en önemlisi köy ahalisinin işbirliği (eğlenceli bir pedagoji!) sayesinde yeniden eski doğayla barışık mutlu dünyalarına dönmekte gecikmezler. Şirinler, her şeyden önce mizahî bir masaldır. Klasik çocuk masallarının sihrini görsel ve içerik olarak aktardığı gibi hiç kesilmeyen ince bir mizahla hikâyelerin devamlılığını sağlar. Çeşitli insanî karakter özelliklerinin her biri ayrı bir tipleme şeklinde ortaya çıkmakta, *Pamuk Prenses* masalındaki Yedi Cüceler örneğinde olduğu gibi her küçük Şirin'in tek bir özelliği vurgulanmaktadır: Şakacı Şirin, Karamsar Şirin, vs... Şirinler başlangıçta sakallı Şirin Baba dışında cinsiyetsiz bir görüntü çizerlerse de sonradan aralarına katılan Şirine sayesinde köyün erkeklerden oluştuğu anlaşılır. Ve Şirine'nin gelişiyle aşk, kıskançlık gibi duygular da bireyleri zaman zaman ele geçirir.

Adnan Şakrak'ın *Büyük Macera* dergisinde gözüken Tif ve Tontü (Tif et Tondu) adlı biri kara saç siyah sakal, diğeri dazlak (!) iki arkadaşın heyecan dozu yüksek (bu durum, çizimden ziyade gerilimli anları destekleyecek yoğun bir gölge kullanımı ile sağlanıyordu) polisiye ve fantastik öyküleri, sonraları özellikle Şakrak kardeşlerin *Red Kit*'inde, daima dolgu malzemesi olarak, ancak eşit sayfa kaplayarak yer aldı. Bir başka tatlı eser yine Peyo'nun insanüstü bir güce sahip, iyi yürekli bir erkek çocuğun polisiye olaylar çerçevesindeki maceralarını konu alan *Benoît Brisefer*/Demirkıran adlı çalışmasıydı. Olayların en heyecanlı yerinde Demirkıran nezleye yakalanınca bütün kuvvetini kaybediyor, çocuklara çok cazip gelen bir heyecan başlıyordu. Bu seri de Tif ve Tontü gibi çok sevilmiş ancak sürekli olarak *Red Kit* gibi serilerin bulunduğu dergilerin arka kısmında dolgu malzemesi olarak yer bulabilmişti.

Şarika Şilliler'in çıkardığı *Bücür* dergisi *Asteriks*'i barındırdığı gibi üç serseriyi de konuk ediyordu: Les Pieds Nickelés. 1908 yılında çizimine başlanan ve toplumun mevcut değerlerini eleştiren bu üç dalavereci -neredeyse marjinal- tipin daha sonra başka bir dergi içinde görüldüğünü hatırlamıyoruz.

Bütün bu çizgi roman ve dergi zenginliği içinde, o yılların bugün bile hemen akla gelebilecek dergilerden biri ise *Zıp Zıp*'tı. İki yıl önce çıkan *Arkadaş* içeriğini *Spirou* dergisinden yararlanarak oluştururken, Simaviler'in *Zıp Zıp*'ı tamamıyla *Tintin* mecmuasının ülkemizdeki karşılığıydı. Neler yoktur ki okuru farklı alanlara sürükleyen, devamı bir sonraki haftaya sarkan bu çizgi romanlarda. Jean Graton'un Michael Vaillant ile araba yarışlarının hız ve entrika dolu dünyasına inmek, Tibet'in Ric Hochet adlı genç dedektifi ile Fransız usulü gerilimli anlara dalmak, bir başka çizgi romanda futbol arenası içinde kendimizi dünyanın büyük takımları arasındaki gerilimli maçlara katmak, kimi mizahî (Hızlı ve Goşolar gibi) çalışmalara gülmek, gülümsemek az şey miydi? *Zıp Zıp* farklı çizgi roman kahramanlarından oluşmasına karşın, okurla bir anlamda bütünleşen ilk dergi olma özelliğini de kazanıyordu.

Yetmişlerden 1980'e uzanan dilimde ise '70 kuşağının çocuklarına yönelik, her açıdan doyurucu (pedagojik ve eğlenceli) bir mecmua çıktı: Uzun yıllar süren bu yayın, Milliyet Yayınları'nın unutulmazı *Milliyet Çocuk* dergisiydi. Daha sonra büyük gazetelerin çoğu *(Hürriyet, Tercüman)* onun formülüyle çocukları yakalamaya çalışmışlardı. *Milliyet* gazetesi haftanın her günü yeni bir ilave dergi vererek, farklı bir yayıncılık anlayışı başlatmıştı. Bu ilavelerden biri de daha sonra gazete bayilerinde satılacak olan *Milliyet Çocuk* idi. Dergide yıllar boyu çok fazla çizgi roman yayımlandı ama *Red Kit* ve *Tenten* derginin temel dizileriydi. Hattâ *Tenten*'in Belvision stüdyolarında hazırlanan *Tintin et le lac aux requins*/Tenten ve Köpekbalığı Gölü adlı animasyon filminin çizgi romanı da bu dergide yer aldı.

1973 yılında Kervan Yayınları (*Tercüman* gazetesinin kuruluşuydu), *Tercü-*

man'da günlük olarak yayımlanan orijinal *Asteriks*'leri Fransa'daki biçimiyle kitaplaştırdı. Gözümüzü kamaştıran, renk cümbüşü içindeki kitaplardı ve *Asteriks* böylece ilgiye okunan bir çizgi romana dönüştü. 1974 yılında *Hürriyet* gazetesi gazete büyüklüğünde ve dört sayfalık bir çizgi roman eki vermeye başladı. Bu yeniliğin hemen ardından kısa süreli de olsa dört ayrı çizgi roman dergisi çıkardı. Konumuzla ilgisi olan ikisi, *Komançi*/Comanche ve *Arhan* (orijinali Rahan'ın harfleriyle oynayarak) siyah beyaz olmalarından dolayı orijinal zenginliklerinden oldukça kaybetseler de çizgi roman olarak önemleri tartışılmazdı. Komançi, genç bir kadının sahibi olduğu çiftliğe gelen ve giderek buranın idaresini ele alan, güçlü ve hızlı bir İrlandalının öyküsünün anlatıldığı bir westerndi. Dizinin yaratıcısı Hermann, Belçika çizgi roman sanatçıları arasında çizgi yoğunluğu, grafik tasarımı ve renk anlayışı ile sıyrılıp dünyanın sayılı ustaları arasına girmişti. Arhan ise ilk çağlarda geçen, okurun insanlığın zihinsel ve ruhsal gelişimi ile ilgili bir şeyler bulmasını sağlayan yaratıcı bir eserdi.

1980-90 aralığında Fransa-Belçika çizgi romanının simgelerinden *Red Kit*, *Milliyet* gazetesinin 1984 yılında başlayan ve o ana dek çıkmış tüm maceralarını kapsayan büyük boy ve renkli bir dizisiyle yeniden yayımlanmaya başladı. Aynı gazete çeşitli çizgi romanları hafta sonu ilavesi şeklinde vermeye başladı. Önce *Red Kit*, ardından 1989 yılında renkli ve küçük ebatlı *Sipru*, hemen ardından *Tenten* ilave olarak verildi. Doksanlı yıllarda belli çizgi romanlar kaliteli baskı ve sunumla piyasaya sürülmeye başladı. Remzi kitabevi, Galyalı *Asteriks*'i yayınları arasına katarken (1995), AD yayıncılık uzun ömürlü olmayan bir *Red Kit* denemesine girdi. Ancak, çevirisinden baskı kalitesine varıncaya kadar en başarılı seri Yapı Kredi Yayınları'nın hazırladığı *Tenten* oldu. Albümler dönemi olan doksanlarda Enki Bilal'in Sovyet sistemin eleştirisini içeren *Av Partisi* yine Yapı Kredi Yayınları'na prestij kazandırıyordu. Fransa-Belçika çizgi romanlarının son örneği Remzi kitapevinin 2001 yılında başlattığı, Charlier-Giraud ikilisinin *Jim Cutlass* serisi oldu.

"Tutatis Adına, Bu Romalılar Kafayı Yemiş!"

Bir *Asteriks* Güzellemesi: *Veni, Vidi* ve de *Vici*

LINDA STARK

Asteriks 29 Ekim 1959'da, *Pilote* dergisinin ilk sayısında ortaya çıktı. Asteriks ufak tefek, yakışıklı sayılmayacak bir tip ve tam bir Galyalı, sonuç olarak bugünün Fransız erkeğine de oldukça yakın tasarlanmıştı. Sürekli itiraz eden, kavgacı, inatçı, kolay öfkelenen, ama aynı zamanda sevimli, cesur, dürüst, kurnaz, sadık ve eli açıktı. En olmadık durumların ve en sevimsiz rakiplerin bile üstesinden gelen, herkesin sahip olmak isteyeceği dostu simgeliyordu.

Uderzo, Asteriks'i klasik kahramanlık kurallarına uygun çizmek istemiş: Yani cüsseli ve geniş omuzlu. Ama Goscinny aksini düşünüyormuş, amacı bir anti-kahraman yaratmakmış. Ona göre Asteriks, ufak tefek, bodur bir tip, "cümle sonundaki bir nokta kadar belirgin" olmalıymış. İlginç bir ayrıntı; uzun boylu, cüsseli olan Uderzo. Ufak tefek, kısa boylu ve "bodur" olan ise Goscinny'dir! Mesele bir nevi otoportre eğilimi olarak görülebilir!.. Ve son söz, metin yazarının olur. Çizeri yatıştırmak için de Hopdediks ortaya çıkar. Hopdediks, Asteriks'in tamamlayıcısı: obur, alıngan, kolay öfkelenen, duyarlı dolayısıyla da kırılgan, kısacası nitelikli olduğu kadar kusurlu olarak tasarlanmıştı. Pek bilinmeyen taraf ise, başından beri Hopdediks'in aslında varolmaması gerektiği! Çünkü Goscinny dönemin geleneklerinin aksine hikâyede tek bir kahraman istiyormuş, hattâ bir anti-kahraman: Ne zıtlık yaratacak yan karakter, ne bir hayvan, ne başka bir şey!

Hopdediks, özetle iyi yürekli saf adam olarak tanımlanabilir. Aptal değildir aslında, ona daha ziyade çocukça tepkiler gösteren bir yetişkin denebilir. İlk albümde elinde bir balta bulunmaktadır. Galya silahlarına uygun olmasına rağmen, Hopdediks'e fazla savaşçı, fazla barbar bir hava verdiğinden bu fikirden çabucak vazgeçilir. Ama gövdesini yine de çıplak bırakırlar, çünkü dö-

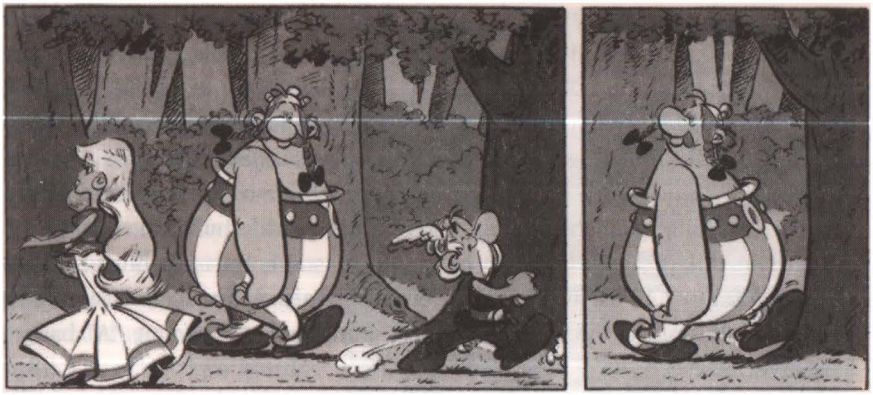
nemin savaşçıları gerçekten de cesaretlerini kanıtlamak için böyle savaşırlarmış. Asteriks'in kostümü de, aynı şekilde kolsuzdur, böylece kavgalar sırasında daha rahat hareket edebilmektedir. Konu kostümlerden açılmışken, Hopdediks'in beyaz mavi dikey çizgili pantolonu yazar ve çizerin seçimi değilmiş aslında. O dönemde *Asteriks* sayfalarını renklendiren ve daha sonra *Pilote* dergisinde çizerlik yapacak olan Poppée, renkleri, renk körlüğünden muzdarip Uderzo'ya önermiş.

Dostluk Başka, Kavga Başka

Asteriks'in mizahı çok katmanlıdır. Hopdediks'in başını çektiği "slapstick" usulü espirilerden, sadece isimlerde kalmakla yetinmeyen kelime oyunlarına kadar uzanan geniş bir mizah yelpazesini içeriyor. Redhouse'ın "abartılı hareketler, düşüp kalkmalar vb.'yle oynanan komedi" olarak tanımladığı "slapstick", Asteriks'te Laurel-Hardy biçemiyle değilse de, kaba kuvvet örnekleriyle karşımıza çıkıyor. Medenî bir iletişim kurmayı ve dertlerini anlatmayı deneyeceklerine, genellikle tekme tokat girişmeyi tercih eden Galyalı dostlarımız, özellikle Romalı askerleri dövmeye çok düşkünler. Ara sıra Asteriks, gereksiz yere bu tür yöntemlere başvurulacağına güzellikle ve konuşarak halletmek için girişimlerde bulunsa da, ekseriyetle sonuç aynı oluyor, o da "mecbur kalıp" yumruğu basıveriyor (Ya da Hopdediks'e vurması için izin veriyor). Bunun şüphesiz iyi örnek teşkil etmeyeceğini de Uderzo, Goscinny sonrası kitaplardan birinde, *Asteriks'in Oğlu*'nda, nihayet dile getiriyor. Köye bırakılan küçük bebeğin şerbetten yanlışlıkla birkaç yudum almasıyla kapıları kırıp, insanları çıngırak yerine kullanmasıyla Asteriks'in kafasında bu soru işareti oluşuyor. Ama şöyle bir düşünüp geçmekle kalıyor (En azından birkaç morarmış gözlü Romalı olmaksızın bir Asteriks macerası düşünülemez!).

Gerçi herhalde *Asteriks* okuyarak büyüdüğü için kavgacı olmuş birine rastlanmamıştır bugüne kadar! Olsa olsa ters etki yapmıştır (zavallı Romalılar!..). Ama bir yandan da herkesin içinde, az ya da çok barınan şoven ve/veya barbar duyguları biraz tatmin etmiyor da değildir. Yine de bunları beslediği söylenemez, zira altında ironi yattığı muhakkak. Dolayısıyla, belki de tam tersine, kendi kendimizle alay etmeyi, dalga geçmeyi ya da kendimize gülebilmeyi öğretiyor olsa gerek. Hem o kavgalar olmasaydı koca bir literatür "devegücütazıhızı şerbetinden" yoksun kalacaktı. Bu da çocukluk hayallerimizi süsleyen unsurlar arasında oldukça büyük bir eksiklik olurdu şüphesiz.

Yazar ve çizer, çocukluklarındaki tatlı kavgaları hatırlayarak, bu sıcak kanlı köyü, her ilişkinin tuzu biberi olan kavgadan mahrum etmek istememişler. Her zaman neşeli bir ziyafet sahnesiyle biten serüvenlerde köy sakinleri kendi aralarında da zaman zaman limonîleşiyorlar. Barışmaları kimi zaman vakit alsa da,



çoğu zaman saniye sürmüyor. Tarihî kaynaklara bakılırsa Galyalılar, başka kabilelerle olsun kendi aralarında olsun, çoğu zaman kavgacı ve sürekli çatışma halinde diye tarif ediliyorlar. Durumun pek değiştiği de söylenemez. Bunun sadece Fransızlara has bir özellik olduğu da!

Mizahın ana unsurlarından birisi tekrardır. Kavgaların yanı sıra Asteriks'te tekerrür etmesi beklenen olmazsa olmaz sahneler vardır. En belirgin örneklerden birisi her maceranın sonunda mutlaka gerçekleşmesi beklenen "son kare" ziyafetidir (Öfkeyle köşede duran, sarıp sarmalanmış, ağzı tıkanmış Ozan'ı unutmadan). Köy meydanında balıklarla yapılan kavgalar, korsanların batan gemisi gibi birçok tekrar örneği mevcut. Bunlardan birisi bir albümde olmaya görsün, itiraz mektupları yağmaya başlıyormuş.

İsmiyle Cismiyle

Asteriks mizahının başlıca öğesi isimlerde yer alan kelime oyunlarıdır. Sezar vb. tarihî şahsiyetler dışındaki bütün adlar istisnasız kelime oyunu ile türetilmiştir. 30 albüm boyunca türetilmiş isimlerin bir listesini dökmeye çalışsak dehşetengiz bir liste çıkardı karşımıza. Dolayısıyla sadece köy sakinlerinden kimilerine değinerek yetineceğiz.

Asteriks'de bütün Galyalıların isimleri "-ix" ile bitiyor. Gerçekte Galya'da pek de sık rastlanan bir durum değilmiş aslında. Esas etken Fransa için önem taşıyan Vercingetorix ('versenjetoriks' diye okunur) olmuştur. Takribî M.Ö. 72-46 arasında yaşamış olan bu Galyalı önder, M.Ö. 52 yılında kendini kral ilan eder ve Romalılara başkaldıran Galya kabilelerini yönetir. Asteriks'in neden M.Ö. 50 yıllarında yaşadığı ortada! *Asteriks*'ten önce, 1952'de yaratılan iki ayrı Galyalı çizgi roman kahramanı, Totorix (Jean Nohain) ve Aviorix (Cheneval)'den Goscinny de, Uderzo da haberdar değilmiş. Hattâ Asteriks'i düşündüklerinde,

bütün isimleri "-ix" ile bitirmekle "olağanüstü bir buluş" yaptıklarını zannetmişler! Asteriks'in adı sanki başarısına baştan işaret: Asterisk, yani yıldız işaretinden (*) türeyen ismi böldüğümüzde, (yine) yıldız anlamına gelen "aster" ve Kelt dilinde kral anlamına gelen "rix" kelimeleriyle karşılaşıyoruz. "Rix" kelimesi zaten Kelt dilinden günümüze kalmış ender sözcüklerden birisi. Ayrıca, Goscinny, Asteriks adını "A" harfiyle başladığı için de özellikle seçmiş. Ne de olsa ileride yapılacak alfabetik çizgi roman ansiklopedilerinde avantajlı bir yer edinmesini sağlayacaktır! Uderzo ise Asteriks'in ismi konusunda biraz bâtıl bir yaklaşıma sahip: "A" harfiyle başlayan bir isim ona şansının açık olacağı hissini vermiş çünkü kendi adı da (Albert) karısının adı da (Ada) yine "A" harfiyle başlıyormuş.

Diğer kahramanımız Hopdediks (Dikkat edilirse Oburiks demeyi tercih ediyorum), yani Obélix'in adı, kimilerinin düşündüğü gibi "*obèse*" (çok şişman) kelimesinden değil, "obelisk" (dikilitaş) kelimesinden gelmekte! Asteriks ve Hopdediks'in isimlerindeki diğer bir ilginç ayrıntı, ikisinin de basım dünyasında birer tipografik simge oluşturmalarıdır. Asterisk (yıldız işareti: *) çoğu zaman bir göndermeyi, ya da dipnotu belirtmek için kullanılır, "*obèle*" ise (haç işareti: †) eski elyazmalarında şüpheli bölümleri belirtmekte kullanılır. Goscinny'nin basım dünyasına pek de uzak olmaması (annesinin ailesi bir basım evine sahipmiş) bu iki ismin sadece tesadüf eseri ortaya çıkmadıklarını düşündürüyor ister istemez.

İdefiks olmadan meşhur ikili eksik kalırdı. Kısacası meşhur ikili aslında bir üçlüdür! İdefiks'in adı, ilk ortaya çıktığı albümde belirsizdir. İsim *Pilote* dergisinin düzenlediği bir yarışma sonucu bulunacaktır. *Pilote* okurlarının gönderdiği yüzlerce önerilerden bazıları: Patracourcix (*pattes raccourcis*: kısa patiler); Papeurdurix (*pas peur du risque*: risk almaktan korkmaz); Toutousanprix (*Toutou sans prix*: değeri biçilmez kuçukuçu) vb. Sonunda dört genç okur, Hervé, Dominique, Anne ve Rémi, yarışmayı ve onlara adanmış bir albümü kazanırlar. Buldukları isim İdefiks'dir!

İdefiks, 5. kitap olan *Galya Turu*'nda, turun ilk durağı olan Lutelia'da (yani Paris'te; not edelim ki Paris, yani Lutelia, o dönemde Fransa'nın, pardon Galya'nın başkenti değildir. Başkent o zamanlar Lugdunum, yani şimdiki Lyon kentidir) bir karede beliriveriyor ve yol boyunca kahramanlarımızın peşini bırakmıyor. Bütün Galya'yı Asteriks ve Hopdediks ile birlikte gezen, her türlü badireyi onlarla birlikte atlatan küçük köpek, iki kafadarı köylerine kadar izliyor ve bir daha da yanlarından ayrılmıyor. Yol boyunca ikili köpeğin pek de farkında değildir. Yolculuğun en sonunda, köye döndüklerinde, Hopdediks, İdefiks'in ona havlamasıyla şaşkınlık içinde köpeğin farkına varıyor. Son karede sevimli köpek, ona verilmiş olan kemik ağzında, göz kırparak bize doğru geliyor. Yeni ve vazgeçilmez bir kahraman böylece seriye dahil olur ve izleyen macera

Kleopatra'daki başarılarının da yardımıyla Hopdediks'in ayrılmaz dostu, can yoldaşı ve en yakın arkadaşı konumunu kazanır. Hopdediks'in ruh hallerine parallelik teşkil eden İdefiks, sahibiyle birlikte somurturken, gülerken ya da aynı bilmiş havayla kızdığı, bozulduğu olaydan "başı dik" uzaklaşırken görülebilir. İdefiks'in önemli bir diğer görevi seriye kazandırdığı "çevrecilik"tir. Ağaçlara, bırakın kesilmek ya da sökülmek, en ufak bir çizik bile atılmasına dayanamayan köpek, her yıkılmış ya da "canı yanmış" ağaca rastlayışında yaygarayı basıyor. "Çevreciliğin" henüz konuşulmadığı bir dönemde yazıldığını düşündükçe, yazar ve çizerin ne kadar öngörülü oldukları anlaşılıyor!

Kahramanlarımızın yaşadığı köy, Fransa'nın Kuzey-batısında, manş denizine nazır, şimdiki İngiltere'nin hemen karşı yakasında yer alıyor. Fransa'da belli bir nami olan Breton'ların memleketi *Bretagne*'da yer alan köyün adı belirsiz (En yaygın olarak "deliler köyü" diye anılıyor... Özellikle Romalılar tarafından). Yazar ve çizerin bu bölgeyi seçmiş olmalarındaki tek neden Uderzo'nun, savaş sırasında, bu bölgede geçirdiği güzel günler! Ama Goscinny'nin de ekleyecekleri vardır: Köyün denize yakın olması onun fikridir. Böylece gerektiğinde kahramanlarımız deniz yoluyla da yolculuk yapabileceklerdir. Bu durum "Uderzo, 1942'de Marsilya'da kalsaydı, bugün Asteriks güney aksanıyla mı konuşurdu" diye düşündürmüyor değil.

Goscinny zamanındaki iç kapakta, bir köşede Asteriks bir Romalı'yı havaya uçurmuş "Bu Romalılar kafayı yemiş/Bu Romalılarda beyin yok" derken, diğer sayfada Hopdediks, elinde birkaç dövülmüş Romalı'yla Hokusfokus'a "kendimi biraz güçsüz hissediyorum" demekte, kazanda şerbet karıştırmakta olan Hokusfokus ise parmağını sallayarak "Hayır Hopdediks!.. Şerbet içemezsin! Bin kere söyledim, küçükken içine düştüğünü" demekte. Goscinny'yi kaybetmemizin ardından Uderzo'nun tek başına sürdürdüğü, (ama ikisinin imzasını taşıyan) albümlerin iç kapağındaysa köyün ormandan genel manzarası yer alıyor. Ordralfabetix'in balıkçı dükkanı (genel kavga meydanı) ve Ozan Dertsiziks'in ağaç üstündeki evi farkedilebilir durumda.

Asteriks'te kadınlar hep ikinci planda gibi görünüyor. Öte yandan, Goscin-

ny yaptıkları işin karikatür olduğunu ve kadınların gülünç durumlarda gösterilmeyi haketmediklerini düşünüyor. Ve ekliyor, "hem biz bir kadın koyduğumuz zaman, o Kleopatra oluyor!" Diğer yandan, Fransız şovenizmi oldukça öne çıkmakla birlikte erkek şovenizmi pek sırıtmıyor. Her ne kadar esas kahramanlardan hiçbiri evli olmasa da (Asteriks, Hopdediks ve Hokusfokus), bu onların kadın düşmanlığını değil çekingen taraflarını gösteriyor. Asteriks, kibarlığı hiç elden bırakmayıp mantığını kullanmayı başarırken, Hopdediks kadınlara nasıl davranılması gerektiği konusunda oldukça beceriksiz, utangaç ve Asteriks'in tersine duygularına kolay kapılan bir mizaca sahip. Kleopatra'dan sonra dizinin en popüler kadını olan Falbala, "erkek şovenizmi" konusunda tereddüt etmemize sebep oluyor. Falbala'nın fazlasıyla feminen hatları, dalgalı, uzun sarı saçları, uzun kirpikli kedi gözleri, dolgun dudakları ve vücuduna oturan elbisesiyle tam ideal kadın timsali. Bu denli iz bırakmasının sebebi bu fiziksel özellikleri mi, yoksa Hopdediks'in ona beslediği umutsuz ama onurlu aşk mı bilemiyoruz. Neyse ki Uderzo, kadın hakları ve özgürlüğüne dair, şüphesiz alaycılık içermekle birlikte, *Gül ve Kılıç*'ta borcunu ödedi. Zaten Uderzo'nun güzel kadın çizmek konusundaki görüşleri şöyle: Onların dönemi için güzel kadın çizmek, sansüre takılan bir sorunmuş. Ama ne yapıp edip *Asteriks* kitaplarına birkaç "güzel" kadın dahil etmiş, "aksi taktirde herkes benim korkunç bir kadın düşmanı olduğuma inacaktı" diyor. Sansür durulunca *Asteriks'in Oğlu* ya da *Gül ve Kılıç*'ta daha da ileri gidebilmiştir: "Karakterlerimin aseksüel olduğunu söylemelerinden bıkmıştım." Goscinny'den sonraki dönemde çizdikleri, kimi zaman üstad hayatta olsaydı ona ters düşer miydi dedirtse bile, Uderzo bir konuda kararlı; o da Asteriks'in hiçbir zaman evlenmeyeceği.

Hokusfokus köyün bilgesidir. Her tür iksir ustası olan bu alim, ilk albümden itibaren yerini almıştır. Asteriks albümlerinin birkaçında karşımıza çıkan Carnuti ormanı (Chartres yakınlarında) yıllık büyücüler toplantısı (bkz. *Gotlar*) tarihî bir gerçeğe dayanmaktadır. Gerçekten de her sene, tam da bu ormanda (Chartres, o dönemlerde Galya'nın merkezi olarak görülüyordu) "druide"ler, yani "Kelt papazı" diyebileceğimiz dönemin büyücüleri, toplanıp yeniliklerini birbirlerine sunuyor, istişarede bulunuyorlar, gençler danışmaya, öğrenmeye geliyorlar, yaşlıların nezdinde kararlar alınıyordu. Elbette öyküdeki gibi bir "oscar töreni" söz konusu değil! "Altın Menhir" bir anakronizmden ibaret. Ama güzel gönderme olduğunu da kabul etmek gerek.

Hokusfokus'un oscara layık görülen ve sadece "büyülü iksir" olarak adlandırılacak şerbeti (*"potion magique"*), Halit Kıvanç'ın yaratıcı çevirisiyle Türkiye'de bir nesil için "devegücütazıhızı şerbeti" olarak yer etmiştir. Yeni çevirilerde "büyülü iksir" olarak geçen şerbetin dizide gözardı edilemeyecek bir yeri vardır. Onu da başlı başına bir karakter olarak değerlendirmek yanlış olmaz. Bu iksir, Asteriks maceralarının olmazsa olmaz parçasıdır. Köye bütün özelliğini veren,

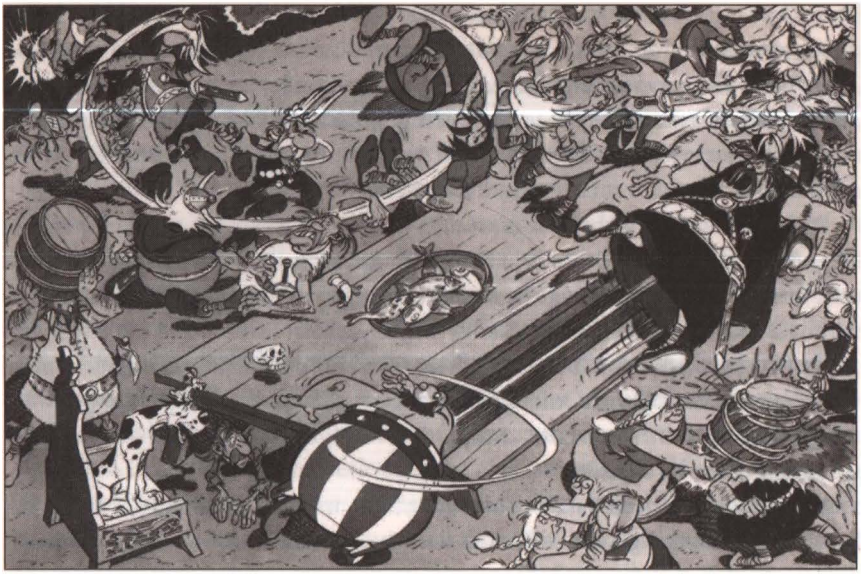
Romalılara karşı hâlâ (ya da "domuzuna") direnmelerini sağlayan, kibirlerine kibir, şovenliklerine şovenizm katan, vurdumduymazlıklarını pekiştiren bir iksirdir. Her maceraya atıldığında Asteriks'in kemerinden eksik olmayan mataradaki miktarın macera boyunca nasıl yettiği biraz merak uyandırsa da, günlerce matarada durduğu halde etkisinin nasıl geçmediği insanı düşündürse de... Hikâye bu ya, o kadar "zorlarsak" işin keyfi kaçar.

Devegücütazıhızı şerbetinin esası olan ökseotu, ancak altın orakla toplanırsa iş görmektedir. Tarihçilerse *druide* oraklarının altından imal edilmiş olmasına pek ihtimal vermiyorlar. Bugüne kadar, o döneme ait bu tür bir aletin izine rastlanmamıştır. Ama ökseotuna atfedilen meziyetlerin tarihsel bir dayanağı var. Galyalılar bu otun, kaynatıldığında, hem panzehir özellikleri taşıdığına hem de kısır hayvanları doğurgan kıldığına inanırlarmış. Ne var ki *Asteriks*'te görüldüğü gibi, ökseotu meşe ağacında bulunmaz. Kimbilir, belki de şerbete doğaüstü güçlerini veren bu özelliktir!

Hokusfokus'un numaraları boldur; bunların arasında meşe ağaçlarını bir gecede büyümesini sağlayan tohumlardan tutun, insanın (tercihen Romalıların) her tarafından saçlarının çıkmasını sağlayan iksirlere kadar çeşit çeşit numara mevcuttur. İksirlerinin son kullanma tarihi var mı bilmiyoruz, ama içtikten sonra etkilerinin geçici olduğu kesin. Kısa süre sonra "normale" dönülüyor; "küçükken kazanın içine düşmemişseniz" tabii. Bu durumda etkisinin daimî olduğunu kitapların iç kapaklarından bile öğreniyoruz. Hopdediks, iştahlı yapısından olsa gerek, hatırlayamadığı o tadı keşfetmek için her tür numarayı denemeye hazır. Merakını gidermesine asla izin verilmiyor, çünkü etkisinin ne olacağı bilinmiyor. Nihayetinde *Oburiks Zor Durumda*'da bu soru işareti de ortadan kalkıyor, ama Uderzo'ya da biraz hayıflanıyoruz, okur acaba bazı konuların gizemli kalmasını tercih etmez miydi? Ve Goscinny hayatta olsaydı bu konuya el atar mıydı, diye düşünmeden de edemiyor insan.

Şerbet, Fransız şovenizminin kof tabanını iyi simgeliyor. Buna en güzel örnek *Olimpiyatlar*'da karşımıza çıkıyor. "Doping" meselesine bir anıştırma olarak, Asteriks oyunlara iksirsiz katılmak zorunda kalıyor, ve elbette (başı dik olmakla birlikte) kaybediyor. Çünkü şerbet olmaksızın Galyalı dostlarımızın hiçbir şansı yoktur. Lakin seyircilerin arasına güruh halinde oturan bütün köy sakinlerinin tipik tepkisi, mağrurluklarından asla taviz vermemektir. "Artniyet", şovenizm, hattâ zenofobinin sınırlarında "gezen tavırları", Asteriks'in kaybetmesini sahanın "ağırlığına", iklime, irtifaya, yemeklere, son olarak da seyircinin tutumuna bağlıyor.

Toptoriks'e gelince, bu narsist yapılı şefte, birçok siyasî liderin karikatürünü farketmemek işten değil. Ne de olsa tarih tekerrürden ibarettir. Asteriks'in ilk maceralarında, "Galyalı" tanımlamasının da karıştığı şoven tutumla (Galya: *Gaule*), bir *General De Gaulle* yüceltmesi görenler dahî oldu. Ne var ki bu yüceltmeyi kö-



yün şefinde değil, elbette serinin kahramanı Asteriks'te görüyorlardı. Serinin çok çeşitli alegoriler barındırdığı muhakkak, ama fazla da ileri gitmemeli!

Dünya Bir Yana, Galya Bir Yana...

Kahramanlarımızın bugünün Fransa sınırları içinde yaptıkları yolculuklar bir yana, maceradan maceraya koştukları ülkeler arasında, aslen Galya milletine dahil olan yerler de var. Bunlar Korsika, İsviçre ve Belçika. Tabii Goscinny-Uderzo ikilisinin bu milletlere atfettikleri özelliklerin çoğu bugünün milletlerine dair. Bu atıflarsa oldukça yerinde ve doğru gözlemler içeriyor. Amma ve lakin, *Korsika* örneğinden olduğu gibi, kitabın başına not düşerek esas niyetlerinin sadece mizah olduğunu, yazarların ve çevirmenlerin "cinaslarının" alınganlık meselesi yapılmaması gerektiğini belirtme ihtiyacı duydukları da olmuş. *Britanya* kitabının İngilizce versiyonunun ilk baskısı da bu türden bir uyarı ile başlamakta. Neyse ki dünyanın geri kalanı da sağlam bir mizah anlayışına sahip, öyle ki yazarımız ve çizerimiz çeşitli ülkelerden sürekli davetler alıp, "bizim ülkemizi de yazıp çizin" istekleriyle karşılaşmışlar. Goscinny'nin buna verdiği karşılık: "*Asteriks* ne bir seyahat rehberi, ne de turistik broşür." Ama bir ülkeyi yazıp çizmeden önce, o ülkeyi ne yapıp edip ziyaret ediyorlar, fakat bunu haber vermeden gizlice yapıyorlar. Fotoğraflar çekip notlar tutuyor, eskizler çiziyorlar. Hikâyelere bu araştırmacı tarafın yansıdığı muhakkak. Yine de, "bizi anlamamışsınız, biz böyle değiliz" gibisinden itiraz mektupları da alıyorlar. İngilte-

re hariç... Goscinny'nin de dediği gibi, besbelli "İngiliz mizah anlayışı diye bir şey gerçekten de mevcut." Bir de İtalya!.. "Senatus Populus que Romanus", yani "Romalı Senato ve Halk" anlamına gelen meşhur "SPQR" ibaresini "Sono Pazzi Questi Romani", yani "Bu Romalılar Kafayı Yemiş"e çevirecek kadar ileri gitmişler! Ama şunu da eklemeli ki Asteriks'in İtalyanca çevirisinde Romalılar Roma şehrinin aksanıyla konuşuyorlar, yani bir nevi argo kullanıyorlar. Böylece İtalya'nın genelinin gücenmesine, alınmasına gerek kalmıyor.

Roma Bir Yana

Roma, İmparatorluk simgesi olarak maceralarda karşımıza en sık çıkan kenttir. Maceralarda ekseriyetle karşımıza asker olarak çıkan Romalılar, Roma şehrinde her halleriyle tanıtılırlar. Kahramanlarımız da bu şehirde sırasıyla gladyatör olurlar, turist olarak gezerler, sirkte oyun düzenlerler, yüzme hocalığı yaparlar, yarış arabalarında sürücü olurlar, köle olarak çalışırlar, aşçılık yaparlar, süs eşyası olarak adlandırılırlar ya da sokak haydutu olurlar (bir Robin Hood edasıyla olsa da), hattâ Asteriks kendi mahkemesinde avukatlık yapmıştır. Kısacası büyük şehrin bütün gereklerini bir şekilde yerine getirirler. Dizide Romalı askerler mizahî olarak bulunmaz bir malzeme teşkil ederler. Hiyerarşik olarak her tür rütbeyle karşımıza çıktıkları için rütbelerin önemi de her karede kendini gösterir. Buna tezat, Galyalı arkadaşlarımızın köyünde "özgürlük, eşitlik ve kardeşlik" hakimdir. Bunun en belirgin göstergesini de hiçbir maceradan eksik olmayan Romalı Kampı-Galyalı Köyü savaşlarında görebiliriz: Her çeşit manevra ve dizilişte Roma orduları, müthiş bir hizayla ve düzenle saldırırlarken, bizim köylüler düzen karşıtı, hattâ anarşist düzeyde bir emsalle harala gürele "girişirler" Bu noktada Fransız bayrağını oluşturan üç renk biraz tehlikeye girse de (dostluğu ve kardeşliği çoğunlukla elden bırakmayan Galyalı köyünün sakinleri, Romalı askerler karşısında, en nadide hediyelerle karşılaşmışçasına paylaşımcı ruhlarını unutup, çocukça bir tutumla bencilliklerini su yüzüne çıkarırlar) her zaman Galyalıların zaferiyle sonuçlanan bu çatışmaları en yakın dostluklara taş çıkaracak bir ziyafet ve eğlence gecesi düzenleyerek kutlarlar. Ve yıldızların altında sonuçlanan her macerada okur da ateşin etrafında köylülerle oturup kızarmış yabandomuzlarını (Hopdediks'in elinden kurtarabilirse) paylaştığını hissedebilir (kemikleri lütfen İdefiks için ayırın).

Bu Kadar Ciddiyet Yeter; Biraz da Eğlenelim Yahu!

Birçoklarına göre *Asteriks* ortalama Fransızın "arketip"ini oluşturuyor. Farklı görüşler ve soru işaretleri de mevcut tabii. "Gizli şovenizm, siyasi görüş (*Asterix* sağda mı yer alıyor solda mı?), geçmiş olaylara göndermeler, örneğin İkin-

ci Dünya Savaşı ve Fransız direnişinin Galyalı köyü tarafından ne kadar simgeleştirdiği." Ne var ki yazar da çizer de bu konuda her zaman nettiler: "*Asteriks*'i Fransız edebiyatının bir klasiği olsun diye yarattık. Yetişkinlerce okunması için düşünüldü. Maceralarında yer alan her şey, simge, ağırbaşlılık ve ciddiyetten ibaret. Ne yani, 1959'da küçük mikiler çizmekle zaman harcayabileceğimizi mi zannediyorsunuz?" *Asteriks* albümlerinde eksik olmayan unsurlardan birisi kuşkusuz direniştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan esinlendiklerini düşünebiliriz. Ne de olsa Direniş'in merkezi Fransa'ydı. Ama Direniş'in ta kendisi olan bu köyün maceraları boyunca, tarihte yaşanmış türlü direniş çeşitlerini de bulabilirsiniz: İspanya'dan İngiltere'ye ve elbette Korsika'dan geçerek çeşitli millet direnişlerine anıştırmaların mutlaka yer aldığı maceraların yanı sıra, örneğin *Gül ve Kılıç*'ta kadın direnişi söz konusudur. Hattâ *Oburiks Zor Durumda* albümünde kölelerin baş direnişçisi Spartaküs'e bile rastlanır (tabii ki Kirk Douglas kılığında)!

Politik sayılabilecek alegori ve göndermelerin çokluğuna rağmen, yazar ve çizerin, *Asteriks*'i yaratırken "sadece insanları eğlendirmek istedik" demelerindeki samimiyete güvenmek gerekiyor. 3 nesil boyunca 88 dil ve lehçede, 30 macera, 7 film, bir oyun parkı, sayısız ürün ve yapılmayı bekleyen daha nice projeyle, milyonlarca insanı eğlendirdiler, eğlendirmeye de devam edeceğe benziyorlar.

Tenten'in Birkaç Yüzü ya da Bir Çizgi Roman Nasıl Yaratıldı?

Barış Kılıçbay

1920'li yıllarda genç bir desinatör olan Georges Rémi, çizdiği resimlerde isminin başharfleri G.R.'yi kullanmaktan sıkılarak 1924 yılında harfleri ters çevirmeye karar verdi. 'R.G.' Fransızca'da 'Erje' diye okunuyordu, tıpkı 'Hergé' gibi. Rémi, gerçek adını daha sonra yapmayı planladığı 'ciddi' resimlerde kullanmak için saklıyordu, ancak bir şaka olarak başlayan Hergé adı, çizgi roman tarihinin en ciddi adlarından biri olarak kaldı ve bir değişimin öyküsü olarak da okunabilecek *Tenten'in Maceraları*'nda gözlerimize ve duygularımıza çarpan, farkedilen ya da farkedilmeyen yüzlerce değişimin başlangıç noktası oldu. Georges Rémi kendi adını değiştirdikten sonra sıra *Le Boy-Scout* dergisi için yarattığı kahramanının adını değiştirmeye geldi; küçük bir izci olan *Totor*'un adı *Tintin* (*Tenten*) olarak değişti. Tenten'in 'avucunu yala!' anlamına gelen bir ünlem olduğunu ve bu adın yüzyılımızın başında Fred Isly ve Benjamin Rabier tarafından yaratılan çizgili bir öyküdeki uslanmaz yaramaz çocuk karakteri *Tintin-Lutin*'den esinlenerek kullanıldığını ve Hergé inkâr etse de, Tenten'in perçemli saçı da dahil olmak üzere görüntüsünün *Tintin-Lutin*'den alınmış olabileceğini düşünmek, gelmiş geçmiş en önemli çizgi romanlardan birinin nasıl dünyaya geldiğini izleyebilmek bakımından ilginç olacaktır.

Masasında Mussolini'nin çerçeveli bir portresini bulunduran başpapaz Norbert Wallez'e ait "doktrin ve enformasyon amaçlı katolik bir gazete" olan *Le Vingtième Siècle* (Yirminci Yüzyıl) için çizmeye başladığı karakterinin adını 1929 yılında Tenten olarak değiştiren Hergé, bu genç izciye bir de meslek buldu: Muhabirlik. "İçinde izci ruhu taşıyan bir muhabir olan" ve yeni adına alışmaya çalışan bu kahraman kendisini genç okurlarına (çünkü Hergé'nin hedefi onlardı) *Tenten Sovyetlerin Ülkesinde* (*Tintin Au Pays Des Soviets*) adlı maceray-

la, Wallez'in yeni kurduğu *Le Petit Vingtième* dergisinde tanıttı. 10 Ocak'ta yayımlanmaya başlayarak onaltı ay boyunca tefrika edilen ve belli bir konusu olmayan bu macerada günümüz okuyucularına çok yabancı gelebilecek bir görünümde olan Tenten (onu tanımamızı yerçekimine meydan okuyan ünlü perçemi sağlar), tweed takımları içindeki İngiliz komünistlere gezdirilen muhteşem bir fabrikanın aslında, bacalarından duman çıktığının sanılması için fırınında saman yakılan ve sahte makine gürültülerinin borulara vurularak çıkarıldığı içi boş bir aldatmaca olduğunu keşfeder ve şu yorumu yapar: "Demek ki Sovyetler, kendilerini hâlâ kızıl cennette sanan bu zavallıları böyle yönetiyorlarmış." Macera boyunca Sovyetlerin (Rusların) adi, yalancı, baskıcı (halka zorla Komünist Parti için oy verdirirler ve komünist olmayanlara zulüm yaparlar) ve kötü insanlar olduklarını öğreniriz. Hergé'nin böylesine anti-komünist bir öykü tasarlamasında başpapaz Wallez'in ona verdiği, Katolik diplomat Joseph Douillet'nin yazdığı *Maskesi Düşen Moskova* adlı kitabın etkisinin olduğu bilinmektedir.[1] Gençliğinden kaynaklanan tecrübesizliğin ürünü olduğunu söylediği bu maceradan zaman içinde giderek rahatsızlık duymaya başlayan Hergé onun yeniden basılmaması için büyük bir çaba harcasa da, korsan basımlarının önüne geçilememesiyle birlikte 1973 yılında bir faksimile (tıpkı basım) versiyonunun yayımlanmasına izin vermek zorunda kaldı. Hergé'nin istenmeyen çocuğu olan *Tenten Sovyetlerin Ülkesinde* özgün haliyle bırakılarak, diğer maceraların yanında bir yabancı ve şaşkın okuyucu bakışlarının nesnesi bir dinozor olarak kaldı. Sürekli değişim içindeki *Tenten*, gizlemek istediği yüzünü görmemizi engelleyememişti. Hergé'nin yapabildiği tek şey onu, parlak renkleriyle bir bütünlük oluşturan albümlerden meydana gelen resmî "Tenten'in Maceraları" dizisine dahil etmemekti. Ancak, Hergé'nin 1990'lı yılların sonuna kadar geçerliliğini sürdüren bu isteği, korsan baskıların önüne geçemeyen Moulinsart Vakfı'nın,* bu albümü de resmî zincirin bir halkası yapmaya karar vermesiyle bozulmuş oldu. Artık, *Tenten Sovyetlerin Ülkesinde* de, Hergé'yi utandıran yüzüyle, boyanmış ve güzelleştirilmiş yirmiiki kardeşinin yanında yerini almış durumda.

Ertesi yıl tefrika edilmeye başlayan *Tenten Kongo'da* (*Tintin au Congo*) adlı ikinci macera da zamanla Hergé'nin rahatsızlık duymasına yol açmaya başladı. Hergé, Belçika'nın sömürgesi Kongo (bugünkü Demokratik Kongo Cumhuriyeti) hakkında çok fazla bilgisi olmadan başladığı çizimlerin sonunda, çocuksu komikliklerle ve aşırılıklarıyla dikkat çekici Afrikalı karikatürizasyonlarıyla bezenmiş bir macera yaratmıştı. Afrikalı zenciler tembel ve onlara söylenileni anlamayacak kadar aptal insanlar olarak tasvir edilmişlerdi. Thompson'a göre (1991) bu

1 *Tenten Sovyetlerin Ülkesinde*'nin doğuşunun ayrıntılı bir anlatısı için bkz. Assouline, 1998: 68-75.

(*) Herge'nin varisleri tarafından kurulan Tenten'in bütün yayın haklarına sahip vakıf - e.n.

sorunun kaynağı, Hergé'nin Kongo'ya hiç ilgilenmemiş olması olsa da, bir sonraki maceranın vatanı Amerika için böyle bir ilgisizliğin söz konusu olmamasından yola çıkarak; Hergé'nin büyük bir ihtimalle, başpapaz Wallez'in savunduğu sömürgeci ideolojinin etkisi altında kalmış olduğu söylenebilir. Diğer yandan, maceranın ideolojisinin, dönemin Belçikası'nın genel atmosferiyle çelişen hiçbir yanı yoktur; Hergé bu durumu şöyle açıklamaktadır: "Bir ülkenin sömürgelerinin olmasını herkesin doğal karşıladığı bir dönemdi."[2] Zaten *Le Petit Vingtième*'in (yani Wallez'in) amacı da genç okurlarına sömürgeciliğin erdemlerini öğretebilmekti. İşin ilginç yanı, *Tenten Kongo'da*'nın, büyük kahraman ülkelerine gelme şerefini onlara bahşettiği için Zaireli çocuklar arasında görülmemiş bir popülariteye sahip olması. Hergé, canını sıkan bu maceranın yeniden yayımlanmasını istememesine karşın, *Tenten Kongo'da*'nın şaşırtıcı bir ilgi uyandırmasıyla pes etmek zorunda kaldı. Ancak Hergé'nin imdadına İsveçli yayıncı Carlsen yetişti ve ondan bazı bölümleri yeniden çizmesini istedi. 1946 yılında işe koyulan Hergé, *Tenten Kongo'da*'yı tamamen yeniden çizdi, renklendirdi ve sayfa sayısını renkli albümlerin standardı olan altmışikiye indirdi. Albümdeki sömürgeci içerikli bölümlerin büyük bir kısmı atıldı, Tenten'in hayvanlara karşı gösterdiği vahşet yumuşatıldı (buna rağmen Tenten hâlâ gergedanları dinamitle havaya uçuruyor, bir maymunu öldürüp kürkünü çıkarıyor, büyüteçle bir filin kafasını yakıyor, bir yavru pantere sünger yutturup su içiriyor, boş yere onlarca antilobu öldürüyordu), elindeki dinamitin yerini film kamerası aldı ve maceranın sonunda söylediği şu sözler atıldı: "Kongo'daki görevimiz sona erdi. Allah bilir geri döndüğümüzde dünyanın bu sefer neresine yollanacağız." Hergé, 22 albümlük resmî "Tenten'in Maceraları" dizisinin ilk kitabı haline gelen *Tenten Kongo'da*'nın yeni versiyonunun ilk karesinde, daha sonraki maceraların bazılarında karşımıza çıkacak sürprizlerinden birini yapmıştı; Tenten'i Kongo'ya uğurlamaya gelenlerin arasında birçok tanıdık vardı: Hergé'nin 1930 yılında yarattığı iki yaramaz çocuk karakteri Quick ile Flupke ve Tenten'in onlarla karşılaşmasından iki macera önce Dûpond ve Dûpont (Tenten'i tanımadıkları konuşmalarından anlaşılır); Hergé'yle çalışan renk-

2 Hergé'nin bir okuruna 5 Ekim 1977'de yazdığı bir mektuptan, aktaran Assouline.

Tenten'in Türkiye Serüveni

LEVENT CANTEK - KAYA ÖZKARACALAR

Tenten, Türkiye'de ilk kez *Doğan Kardeş* dergisinde orijinal adıyla yayımlandı. Derginin beşinci yılı dolarken, başta Tenten olmak üzere bütün karakterlerin orijinal isimlerine sadık kalınarak başlatılan dizinin en önemli özelliği, katkı metinleriydi. Kaptan Haddock, Tenten'in amcası, Profesör Turnusol ise babası olarak tanıtılıyordu. Karelerin altına eklenen metinler ile çizgi romandan çok resimli hikâye tarzına yaklaşılmaya çalışılmıştı. Bu katkının temel nedeni de başta Vedat Nedim Tör olmak üzere *Doğan Kardeş*'i hazırlayan yayıncı kadronun çizgi roman karşıtı olmalarıydı. Zaten serüvenlerin devamı gelmedi. *Tenten*, aynı yıl başka bir çocuk dergisinde daha yayımlandı. *Tintin*'i Tenten olarak çeviren ilk yayındı, *Armağan*. Aynı zamanda orijinal çizgileriyle ve renkli olarak ilk kez bu dergide kullanılıyordu (1950). Hamid Şendur, 1958 yılında *Tenten*'i bu kez dergi olarak çıkarmaya başladı. Ancak, oldukça ucuz bir biçimde, kopyalanarak başlatılmış bir diziydi. Kopyalamanın pratikteki nedeni maliyetlerdi. Orijinal *Tenten*, 1941 yılından bu yana renkli olarak yayımlandığı için Türkiye'deki maliyetleri yüksek bir baskı gerektiriyordu. *Tenten*, Şendur'un Armağan Yayınlar'ında çalışan Erdoğan Bozok tarafından kopyalanmaya başladı. Bu yayınların telifi ödenerek yayımlanıp yayımlanmadıkları belirsiz. *Tenten*, 1958-1961 yılları arasında birkaç yayında farklı kopyacıların çizgileriyle kullanıldı. *Resimlerle Hikâyeler* dergisinde Bora imzalı biri tarafından kopyalanırken, Armağan Yayınları'nda Bozok'un yanı sıra Hayri Önder, Erol Kandiyar ve Şemsi Güner de çalışmaya başlamıştı. Armağan'ın çıkardığı *Tenten* serisi bir yıl kadar sürdü. Aynı kısa ömür, Bilgi Yayınları'ndan çıkan 1959 tarihli *Tenten* için de geçerli oldu. Zaten oldukça az üretildiğinden, Türkiye'deki haftalık dergi temposu orijinal kaynakları kısa sürede tüketiyordu. 1961'de Burhan Yayınları tarafından başlatılan dizi bu soruna orijinal dizinin dışında serüvenler üreterek çare buldu. Dizi, 1969 yılına kadar tekrarlar ve ilave maceralarla sürdürüldü. Tüm dizinin telif ödenmeden yayımlandığı şüphesini uyandıran gelişme ise *Tenten*'in aynı dönemde *Arkadaş* dergisinde de yayımlanmasıydı. Hattâ Simaviler *Tintin* dergisini *Zıp Zıp* adıyla birebir yayımladıkları dönemde, yayım hakkı *Arkadaş* dergisinde olduğu için, *Tenten* adını kullanamamışlardı. Gerçi Burhaneddin Şener'in kopya ve muhtemelen telifsiz *Tenten* dizisi uzun yıllar, neredeyse yetmişler boyunca piyasada satıldı. Bu telif sorunu Türkiye açısından tam bir karmaşadır. *Tenten* bunun tipik bir örneğiydi, herhangi bir yayıncı, bir ürünü belli bir süre için telifini ödeyerek yayın hakkını aldığında, onu defalarca yayımlıyor; aynı ürünün yayın hakkını alan ikinci bir firma üzerinde "tehdit" oluşturuyordu. Şener, *Milliyet Çocuk* dergisinde *Ten-*

lendirici E.P. Jacobs ve kahverengi ceketi ve gri pantolonuyla Hergé'nin kendisi. Hergé'nin, resmî dizinin onüçüncü kitabı *Güneş Tapınağı'na* (*Le Temple Du Soleil*) başlamak üzereyken yaptığı bu değişiklikler; ilk maceralarda rastlamaya alışkın olduğumuz basit ve çocuksu bir öyküyle, savaş sonrasında çizilen maceralarda karşımıza çıkan olgun üslubun yadırgatıcı bir şekilde bir araya gelmesine neden olmuştu. Hergé ayrıca, sonraki beş kitap için de yapacağı gibi, kapak resmini de yenilemişti. Ve bu yeni versiyonda Tenten, değiştirilen son sözünde şöyle diyordu: "Elveda Afrika, halbuki daha göreceğim ne çok şey vardı!... Şimdi ver eli-

ten yayın hakkı alınarak yayımlanırken dahi dergilerini yayımlamayı sürdürdü. Seksenlerde Ali Recan, benzer biçimde, yine yayın hakkı Milliyet Yayınları'nda iken *Tenten*'i dizi olarak yayımlayarak sürdürdü. Kurallar, kurallara uymak isteyenler arasında uygulanıyordu. Böylelikle *Tenten, Milliyet Çocuk* dergisi dışında orijinal renkleri ve tam çevirisiyle yayımlanabilmiş değildi. *Tenten*'in kendi adını taşıyan dizileri kopyalanarak sürdürülüyordu. Ali Recan, 1980 yılında Burhaneddin Şener'in kopyalarını temel alarak ve gerekli yerlerde "düzeltmeler-güzelleştirmeler" yaparak yeni bir *Tenten* dizisine başladı. Gerçi Recan, kopya öyküleri yayımlamadı - sadece çizgileri kopyalayarak *Tenten*'in orijinal dizisine sadık kaldı(!). Seksenli yılların sonundan itibaren *Milliyet* gazetesi çizgi roman ilaveleri vermeye başladığında, Tenten'i de kullandı (1989). *Tenten*'in yayıncısı olan Casterman'ın "copyright" işaretiyle yayımlanan bu ilave dizisinin ilginç olan iki özelliği vardı: Birincisi, 62 sayfalık orijinal *Tenten* öykülerinin 46 sayfaya indirilmesiydi. Gazete, öyküleri "özetlemeyi" tercih etmişti. İkincisi ve daha önemli olanı ise *Milliyet* gazetesinin Casterman logosuyla altmışlı yıllarda Burhaneddin Şener tarafından üretilen kopya *Tenten* öyküsü yayımlamasıydı. Çizerinin Şemsi Güner ya da Hayri Önder olduğunu düşündüğümüz *Marmara Canavarı* adlı serüven, orijinal *Tenten* dizisinin bir parçasıymış gibi gazete tarafından ilave olarak veriliyordu. Hoş, diğer serüvenler için yapılan özetleme, bu "kopyalar"da da uygulanmış, öykü çeşitli sayfa ve kareleri atılarak sunulmuştu. *Milliyet*'in böylesi bir yanlışlığa düşmesinin - en azından dava açılmasından endişe etmemelerinin nedeni yüksek ihtimalle diziyi kendilerine pazarlayan aracıdan kaynaklanıyordu. O serüvenin yerli malı bir *Tenten* serüveni olduğundan bile haberdar olduklarını sanmıyoruz.

Yerli Malı Tenten Serüvenleri

Bu serüvenlerin ilki *İstanbul'da* adını taşıyordu. Çeşitli *Tenten* serüvenlerinden muhtelif bölümlerin adeta kolaj mantığıyla kurgulanmasıyla oluşturulan bu macera, 4 Haziran 1964 tarihinde Kaptan'a İstanbul'dan bir mektup gelmesiyle başlar. Kaptan'ın eski dostu Badi Nuri ölmüş ve gemisini Kaptan'a miras bırakmıştır. Bir hazine avını içeren öykünün çok genel anlamda ekseni *Kara Korsanın Hazinesi*'nden esinlenmişe benzemektedir. Ancak *Esrarlı Yengeç*'ten (Fındık'ın burnunu bir yengece kaptırması) tutun da *Firavunun Mezarı*'na (Tenten'in dehlizlerde toplantı yapan kukuletalı adamların toplantısına sızması) kadar envai çeşit *Tenten* macerasından kareler yeniden çizilerek bu maceranın içine yedirilmiştir. Daha sonraki yerli malı *Tenten* maceraları ise nispeten daha 'özgündür', yani orijinal kökenli *Tenten* maceralarından birebir kopya edilen kareler ve bölümler çok daha az veya hiç yoktur ama aşağıda göreceğimiz üzere bunların bazılarında bu kez başka kaynaklardan kopya edilmiş izlenimi veren bölümlere yer yer rastlanacaktır.

Marmara Canavarı adlı macera *Tenten*'in okuyuculara, 'İstanbulda' macerasına atfen, "geçen gelişimizde güzel İstanbul'a bir türlü doyamadıkları" için yaz aylarını Kaptan'la birlikte Kınalıada'da geçirmeye karar vermiş olduklarını duyurmasıyla açılır. Bir parantez açalım: Yerli *Ten-*

ni Avrupa ve daha sonra da Amerika!.." Üçüncü maceranın adının ne olacağı yenilenen versiyonda ortaya çıkıyordu: *Tenten Amerika'da...*

Ancak macera, *Petit Vingtieme*'de "Tenten Şikago'da" adıyla başladı. Hergé'nin gönlündeki ad ise "Tenten ve Kızılderililer"di. Sonuçta kitabın nihai ismi; Kuzey (Rusya) ve Güney'den (Kongo) sonra bu sefer Vahşi Batı'ya giden Tenten'in birbirinden kopuk maceralarının nerede geçtiğinin anlaşılabilmesi için en uygun isim olan "Tenten Amerika'da" oldu. Hergé, 1946 yılında kitapların renkli basımları için bu macerayı da kısalttı ve renklendirdi. Ancak *Tenten Ameri-*

ten maceraları arasında genellikle belirgin bir devamlılık vardır: Her macera ya öncekinin doğrudan devamıdır ya da bir şekilde ona atıfla başlar. Kınalıada'da rahat bir yaz tatili geçireceklerini sanan Tenten ve Kaptan kendilerini esrar kaçakçılarıyla mücadele içinde bulurlar. Bu macerada yakasını sıyırmayı başaran kaçakçıların lideri *Tenten Afrika'da* adlı maceranın başında, Turnusol'un da yardımıyla, Paris'te yakalanacaktır. Ancak bu kez Turnusol, "haşareleri Afrika'ya gönderip telef etmek amacıyla" geliştirdiği bir icadın bir takım kötü adamlar tarafından kendi üzerine uygulanması sonucu gayri-ihtiyari olarak Afrika'nın yolunu tutar! Tabii Tenten ve Kaptan da onun ardından... Üstelik kahramanlarımız Afrika'da Tarzan'ın ta kendisiyle de karşılaşırlar! Burhan Yayınları'nın o yıllarda bir de *Tarzan* dergisi yayımlamış olduğu göz önüne alınırsa bu Tarzan'lı pasajların böylesi bir kaynaktan alınmış olabileceği ihtimalini kaydetmek gerekli. Velhasıl kelam, bu maceranın sonunda Turnusol'un geliştirdiği bir başka (?) icat yine aynı kötü adamlar tarafından bu kez Kaptan'ın üzerinde uygulanır ve Kaptan, dokunduğu her şeyi yerle bir edecek kadar insan-üstü bir güç kazanır... *Merihe Gidiyoruz* adlı macerada ise Turnusol'un önerisiyle, "Kaptan'ın kuvvetinin fezada etkisiz kalacağı" ve böylece Kaptan'ın normale döneceği inancıyla kahramanlarımız Merih'e giderler. Merih'te de Orta Çağ görünümlü bir uygarlıkla karşılaşırlar. Maceranın sonunda dünyaya dönerken ise "bu bir rüya mıydı, yoksa hayal mi?" diye tereddüde düşerler.

Marmara Canavarı son derece vasat ve tek düze bir macera olsa da onun ardından gelen bu *Tenten Afrika'da* ve özellikle *Merihe Gidiyoruz* maceraları insanın ağzını hayretten açık bırakıyor. Fransız sürrealistlerinden sinema yazarı Ado Kyrou'nun meşhur "Sizlere en kötü filmlere nasıl bakmanız gerektiğini öğrenmenizi tavsiye ediyorum; onlar sıklıkla son derece hayranlık uyandırıcıdırlar" sözü çizgi romanlar için de geçerli. Kyrou'nun çıkardığı *L'Age du cinéma* adlı derginin ilk sayısındaki polemik nitelikli başyazıda "Pek çok düşük bütçeli filmin olmazsa olmaz önkoşulu olan hayalgücü zenginliği bizce bazı estetlerin ürünlerinden çok daha önemlidir" deniliyordu. Kyrou, *Le Surréa-*

ka'da'nın kaderindeki değişiklikler bununla kalmadı. Kitaba konu olan ülkede yaşayan beyaz Amerikalılar, içinde siyah karakterler olan bir macerayı yayımlamayacaklarını ilan ettiler. Bunun üzerine Hergé, 1960'lar gibi geç bir tarihte eserini yeniden gözden geçirmek zorunda kaldı ve bütün siyah karakterleri kitaptan çıkardı. Bu işlemin sonunda, boş Kızılderili arazisinde inşa edilen yeni petrol kentinin henüz tamamlanmamış bankasının güvenlik görevlisi ve 47. sayfada Tenten'in, kaçırılan Milu'yu göreceğini sanarak hızla girdiği evde karşısına çıkan anne ve bebeği beyazlaştılar. Kitabın kapak resmi de bu tarihte yenilen-

lisme au cinéma adlı eserinde ise düşük bütçeli korku, avantür ve diğer fantastik filmleri "gerçeküstücü kolajların gayri-ihtiyari karşılıkları" olarak niteler çünkü bu filmlerde "her şey mümkündür." Aynen bizim bu yerli malı *Tenten* serüvenleri gibi.

Tenten'in *Esrarlı Sirk* adlı macerası (elimizde sınırlı bir bölümü olduğu için incelemediğimiz *Uğursuz Film* adlı macera, *Esrarlı Sirk*'ten önce geliyor olsa gerek) silah kaçakçılığıyla ilgilidir, onun devamı olan *Asiler Arasında* ise yine oldukça sıradışı, ilginç ve eğlenceli bir maceradır. Bu kez Kaptan, silah kaçakçılarının yakalanmasındaki rolü dolayısıyla Peru halkı tarafından bir kahraman olarak göklere çıkartılır ve kendisini doğal olarak bir halk ihtilalinin başında bulur ve devlet başkanı oluverir! Devlet yönetmenin, hele ihtilal idaresinin başında olmanın zorluklarını kısa sürede farkederek ülkeye demokrasi getirir ve çok partili seçimler düzenler. Tenten ve Kaptan, bu maceranın sonunda deniz yoluyla Peru'dan ayrılırlar. Yolculuk esnasında *Perili Dağ* adlı macerada bir büyücünün lanetine uğrarlar, *Yamyamlar Arasında* adlı macerada ise Tenten bir fırtına sırasında denize düşüp yamyamlarla dolu bir adaya düşer (yerli malı *Tenten* maceralarının incelediklerimiz içinde en özensiz hazırlanmışı olan bu macera Burhan Yayınları'nın *Tarzan* dergisinden materyal 'ödünç alınmış' olabilir) ama sonunda kahramanlarımız birbirlerine kavuşur ve yolculuklarına devam ederler.

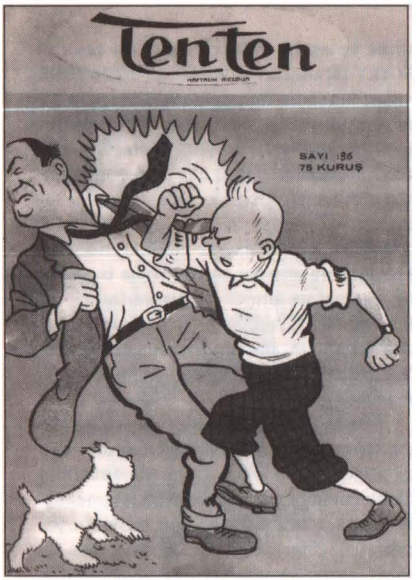
Tenten'in Son Durağı

Tenten, Milliyet Çocuk dergisindeki yayınını saymazsak, yurtdışındaki *Tintin* albümleri referans alınırsa ilk kez özgün ölçülerinde ve aslına oldukça sadık bir çeviriyle YKY tarafından yayımlandı. 1994-1998 yılları arasında tamamlanan *Tenten*'in 22 albümlük resmî serisi, kimi albümlerin yeni baskılarıyla sürüyor. *Tenten*'in anlatım biçimlerinin belirli ölçülerde değişiminin görülebileceği bir sırayla yayımlanmadı seri. İlk yedi serüven en sona bırakıldı örneğin. Orijinal sıraya bakıldığında dokuzuncu ve onuncu serüvenlerle başlanıldı, yedinci ve altıncı serüvenlerle dizi nihayetlendi. Yayınevinin "ticari" sayılabilecek tercihinin, dizinin yaratıcısı Hergé'in "ilk ürünleri"ne duyduğu mesafeyle uyuşması ilginç.

Hergé, 1930-1975 yılları arasında yayımlanan *Tenten*'i, çeşitli biçimlerde revize etmiş, özellikle başlangıç dönemlerinin ilk biçimleriyle yayımlanmasını istememiştir. Hattâ, uzun yıllar korsan baskıları yapılan 1930 tarihli *Tintin Au Pays Des Soviet (Tenten Sovyetlerin Ülkesinde)* adlı ilk serüvenin ancak 1973 yılında (İngilizcesi 1986) yayımına izin vermiştir. İlk serüvenlerin hemen hepsi, mizahî içeriklerinden, tutucu taraflarına, çizgisinden renk ve biçem özelliklerine varıncaya değin bir hayli değişiklik yaşamıştır. Siyah-beyaz olarak yayımlanmış bu serüvenlerin nahif, ırkçı ve faşizan özellikleri nedeniyle kendisine yöneltilen eleştirilerden duyduğu rahatsızlığın Hergé'i bu tür bir müdahaleye teşvik ettiği söylenir. YKY, 2000 yılında bir sürpriz yaparak *Tenten Sovyetler*'de albümünü de seriye dahil etti. Doğrusu, bu naif çizgili-oldukça dağınık öykülü serüvenin bu özellikleriyle yerli malı *Tenten* öykülerini hatırlattığını söylemeden edemeyeceğiz. [Dizi bugün, 2004 yılında inkılap Yayınevi tarafından yayınlanmaktadır.]

di. Ancak kapaktaki çizgilerin niteliği ve renkleri ile maceranın içinde ona esin kaynağı olan sahnedeki çizgiler ve renkler arasında gözle görünür bir uyumsuzluk oluşmuştu. Kırmızı ve beyazın tersine, Amerika'da varolan diğer bir renk olan siyahı görmezden gelen bu macera Hergé'ye büyük bir başarı kazandırdı ve bunun ardından büyük Belçikalı-Fransız yayınevi Casterman "Tenten'in Maceraları"nın kitap versiyonlarını basmaya başladı. *Firavunun Puroları*, Casterman yayınevi tarafından basılan ilk *Tenten* albümü olacaktır.

Resmî dizinin üçüncü kitabı olan bir sonraki macera, Hergé'nin oturma-



ya başlayan üslubunun ilk örneği olarak kabul edilebilir. *Petit Vingtième*'de 8 Aralık 1932'de yayımlanmaya başlayan *Firavunun Puroları'nda* (*Les Cigares Du Pharaon*) kaba güldürüler yerlerini daha ince esprilere bırakmış ve komiklik, karakterlerin kendilerinden kaynaklanmaya başlamıştı. Maceranın adı bile köklü değişikliklerin habercisi gibiydi; Hergé artık kitaplarına "Tenten .....'da" kalıbına uyan isimler yerine maceranın neler içerdiğini merak ettirecek esrarengiz başlıklar koymaya başlamıştı; *Firavunun Puroları*'nın devamı niteliğinde olan *Mavi Lotus da* (*Le Lotus Bleu*) bunlardan biriydi. *Firavunun Puroları*'nın bir başka yeniliği de diğer maceralarda olmayan; bir kısmı kalıcı, işlenmiş ve üzerinde düşünülmüş karakterlerin ortaya çıkmasıydı. Bunların en önemlileri ikiz detektifler Düpont ve Düpond'dur. Maceranın *Petit Vingtième* versiyonunda X-33 ve X-33a olarak adlandırılan[3] bu komik ikili gerçek adlarına ancak resmî dizinin altı yıl sonra yayımlanmaya başlayan yedinci macerası olan *Ottokar'ın Asası*'nda (*Le Spectre d'Ottokar*) kavuşacaklardır. İkizlerin komikliklerinin ortasında yer alan ve Hergé'nin ustalıkla, komik durum çeşitlemeleri yaratmak için kullandığı ünlü cümleleri 'dahası var'[4] ise üç yıl sonra yayımlanmaya başlayan beşinci macera *Kırık Kulak*'ta (*L'Oreille Cassée*) ortaya çıkacaktır. *Firavunun Puroları*'nda Düpont ve Düpond'un dışında, dizi boyunca birçok kez okuyucuların karşısına çıkacak yeni karakterlerle karşılaşırız. Bunlardan biri olan (ve bir film yapımcısı olarak tanıdığımız) Rastapopulos bu macerada Tenten'e güvenilir bir dost gibi görünse de, Tenten'in doğudaki maceralarının ikinci kitabı *Mavi Lotus*'un sonuna doğru Tenten'in düşmanı (ve aynı zamanda çetenin büyük patronu) olduğu anlaşılır. Rastapopulos ezeli ve ebedi bir düşman gibi; görünerek ya da görünmeyerek, doğrudan ya da dolaylı olarak birçok macerada Tenten'in peşini bırakmayacak ve sondan bir önceki macera *Sidney'e 714 Sefer Sayılı Uçuş'ta* (*Vol 714 Pour Sydney*) uzaylılar tarafından bilinmeyen bir yere götürülene dek onu rahatsız edecektir.[5] Karşımıza ilk kez *Firavunun Puroları*'nda çıkan diğer bir unutulmaz ka-

3 Bu polislerin neden durmaksızın Tenten'i takip ettikleri macerada açıklığa kavuşturulmamaktadır.

4 Fransızcada 'Je dirais même plus'.

5 Hergé'nin tamamlayamadığı ve günümüze taslakları ulaşan son *Tenten* albümü *Tenten ve Harf-Sanat* (*Tintin et Alph-Art*) kimliği anlaşılamayan "kötü" bir karakteri içermektedir. Tentensevenler dünya-

rakter ise benzersiz satıcı ve Tenten'in çok iyi dostu Oliveira da Figueira'dır. Bu yeniliklerin dışında, Hergé'nin ilk *Tenten* maceralarında kullandığı, vahşi hayvanlarla mücadele ve kahramanın galibiyeti sahneleri, kitabın 1955 yılında yeniden çizilip renklendirilmesi sırasında atıldı. Eklenenler arasında ise maceranın başına koyulan bir harita hemen göze çarpıyordu. Hergé'nin bir hilesi olarak görülebilecek bu haritaya bakan bir kişi, Tenten'in sonraki maceralarda izleyeceği yolun önceden tasarlanmış olduğunu düşünebilirdi. Oysa özgün versiyonda böyle bir harita yoktu ve Hergé *Firavunun Purolar*ı'nı bitirdiğinde *Mavi Lotus*'ta neler olacağını bilmiyordu. 1955 yılında yapılan diğer birkaç değişiklik ise Macar olduğu söylenen Polonyalı adlı yazar Zlotskwtz'in, hangi milletden olduğu bilinmeyen Zlotzky haline gelmesi, pamuk üreticisi Mr Bearding'in tamamen yokolması ve en ilginci, Şeyh Patraş Paşa'ya tutsak düştüğünde Tenten'e gösterilen albümün *Hedef Ay* haline gelmesi. Orijinal versiyonda gösterilen kitap *Tenten Amerika'da*'dır. İlk kez 1932 yılında yayımlanmaya başlamış olan bir macerada, 1953 yılında basılmış bir albümün yer alması ilginç, hattâ gerçeküstüdür (ancak Tenten albümlerinde gerçeküstü olaylar hiçbir zaman eksik olmamıştır). Hergé'nin yeni üslubunun ilk örneği olan *Firavunun Purolar*ı, değişikliklerden önce ve sonra hem *Petit Vingtième*'in, hem de albümünün çok satmasını sağlayarak efsanenin doğuşuna azımsanamayacak katkılarda bulunmuştur.

Bundan sonra Hergé'nin bıkmadan yaptığı değişiklikler, içerikte ve kapak resimlerinde, giderek azalarak da olsa, doğrudan renkli çizilen ilk macera olan *Tenten Kara Altın Diyarında*'ya (*Tintin Au Pays de l'or Noir*) kadar sürmüş; siyah-beyaz versiyonlar (artık *Tenten Sovyetlerin Ülkesinde*'nin haricinde) hep istenmeyen çocuklar olarak kalarak sadece arşiv meraklılarının ya da gerçek Tenten-severlerin elinde dolaşmış ve çoğunluk sadece resmî Tenten albümlerinin estetik ameliyatlı yüzünü görebilmiştir.

Bir çizgi romanın doğumunu ve büyümesini takip etmek, yaratıcılığın ve dehanın her şeyin yanı sıra büyük bir emeğin ürünleri olduğunu kavratan ipuçları sunar. Hergé'nin özelinde ise; bu büyümenin öyküsü, yaşamını ve yaratıcılığını bir çizgi romana vakfetmiş bir *auteur*'ün yaşam öyküsüdür aynı zamanda: Georges Rémi'nin, Hergé'nin ve Tenten'in yaşam öyküleri...

KAYNAKÇA

Assouline, Pierre (1998). *Hergé*. Paris: Gallimard, Collection Folio

Thompson, Harry (1991). *Tintin: Hergé & His Creation*. Londra: Sceptre.

sında büyük bir merak kaynağı olan albümü tamamlayan iki çizer olan Yves Rodier ve Tenten parodileriyle tanınan Ramo Nash, bu karakterin Rastapopulos olduğunu tahmin ederek macerayı buna uygun olarak sonlandırmışlardır.

Enki Bilal: Geçmişi Unutmadan, Geleceğin ve Bugünün Hikâyeleri

LINDA STARK

Ve elbette ki hayıflanarak, "nasıl çizilir böyle" diye...
KEMAL GÖKHAN GÜRSES,
Cumhuriyet, 15 Kasım 1992

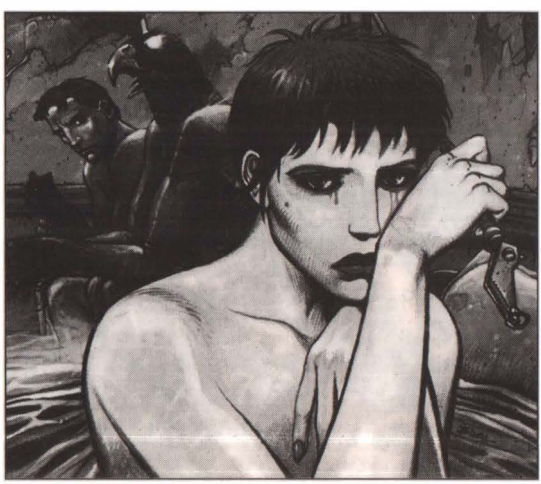
Bilal ile ilgili inceleme yazılarının bir kısmı çocuk yaşında Yugoslavya'dan kaçışıyla bir bağlantı kurarak başlamakta. Kendisi de, bütün çocukluğunu etkileyen bu dramatik eşik noktasından sıklıkla bahsediyor. Fransa'da doğmuş bir çizerle arasındaki farkı tanımlarken Fransa'ya nasıl 10 yaşında "bir bavul dolusu egzotik hatıra ve deneyimle" geldiğini anlatıyor. İlk 10 yılını geçirdiği Yugoslavya, onun için "Komünist dünyanın ortasında biraz farklı işleyen bir şey"di. Sıradışı bir ülkede yaşayıp sonra da yerinden olmak, kendi karşılaştırmasıyla Fransız usülü rahat bir demokrasinin ortasında doğmuş bir çocuğa vereceğinden farklı bir malzeme veriyordu. Öte yandan kaçtığı ülkenin Fransa olması, hiç kuşkusuz, çizgi romana büyük bir yıldız kazandırıyordu.

Kaçışından çok değil, yedi-sekiz yıl kadar sonra "Yugoslav asıllı bir Fransız" olan "Paris'li" genç delikanlıda sinema ve çizgi romanın etkileri kendini göstermeye başlıyordu. İlk çalışmalarını gören René Goscinny ve Jean-Michel Charlier tarafından çizgi roman yapmaya teşvik ediliyordu. '68 olaylarının "ortasındaki" Güzel Sanatlar öğrencisi Bilal'i, bu destek öylesine şevklendirecekti ki, çok geçmeden Fransa'nın önde gelen dergilerinden *Pilote* için çalışmaya başlayacaktı. Gündem sayfalarında ve kısa hikâyelerle çıraklığına başladığı *Pilote* dergisinde yayımlanan hikâyelerinin "kara" denilebilecek mizah duygusuyla yüklü olması, sonradan yapacaklarına işaret ediyordu. 1970'ler boyunca, *Pilote* dışında *Métal Hurlant*, *(A Suivre)*, *le Monde* ve *Libération* için, canavarlarla ve mutantlarla ilgili, teknolojinin insanları çiğ çiğ yuttuğu ve totalitarizmin anlatıldığı sinik hikâyeler çiziyordu. Bazıları belirgin ve aktüel politik göndermeler içerirken, kimi hikâyeleri varoluş ve insanlık sorgulamasına giriyordu. Yapıtların-

da zamanla yer edecek olan ve biteviye karşımıza çıkan belirgin unsurları şöyle sıralayabiliriz:

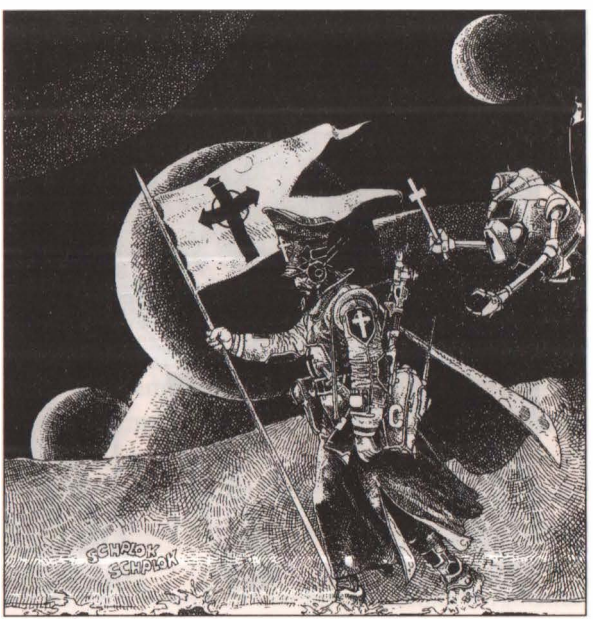
- Bilal'in başlıca öğesi "Mémoire." "Bellek" diye çevirebileceğimiz bu kavram hem hafıza hem hatıra anlamına geliyor.
- Savaş, siyaset ve din, öykülerinde en başından beri önemli bir yer tutmakta.
- Bedensel özürler, sakatlıklar, yaralanmalar ve buna uygun teknolojik aygıtlar, bilimkurgusal nesneler yoğunlukla kullanılıyor.
- En görkemli mekânlarda bile bir "savaştan çıkmışlık" hali mevcut, onun geleceği bir kırık dökük taşıyor.
- Büyük ve etkileyici, insanı küçük hissettirmeye yönelik, "iktidarın gücünü" temsil eden faşizan sayılabilecek mimarî ve teknolojik yapılar.
- Belirgin insan morfolojisi: Kel-kafalı/kalın-enseli "çirkin" diktatörlerin yanında, Doğu Bloku/Slav çehreli (çıkık elmacık kemikleri, kemerli burunlar, ince-uzun yüzleri ve gövdeleriyle) "güzel" insanlar. Bunun yanında hayal ve gerçek arası, iz bırakan kadınlar.
- Renk kullanımı: Kan lekeleri/kan kırmızısı, bir de buz mavisi/Bilal mavisi.
- Ve trenler; ray üzerinde iki asra yakın bir süredir yolculuğuna devam eden şimendifer...

Ve yukarıdaki unsurların kimilerinin sebebi ve sonucu olarak, uzun yıllar birlikte çalıştıkları senarist Christin de sayılmalı. 1938 doğumlu Christin, Bilal'den bir nesil büyük. *Pilote* dergisinde Bilal'le tanıştıklarında halihazırda "camia"nın bir parçasıydı. Mahalle ve okul arkadaşları olan Moebius (Jean Giraud) ve Mézières, Güzel Sanatlar'a gitmeye başladıklarında, Christin de Sorbonne'a, Siyasal Bilimler'e yöneliyordu. Çocukluğundan beri yazar olacağı belli olan Pierre, roman denemelerini arkadaşlarına okuyarak, kendi deyimiyle onları "bayarmış." Çok sıkılmamış olmalılar ki çizgi romanları için kendisinden metin yazmasını isteyeceklerdi. Christin, ilk çizgi roman senaryolarında bilimkurgu ve fantastik türüne yönelmiş. Bunun kendisi için çok net bir seçim olduğunu belirtiyor: "O sırada bilimkurgu yok, oysa Amerika ve İngiltere'de tür, edebî zirvesine ulaşmıştı. Bütün büyük isimler ortaya çıkmaya başlamıştı: Hem eski yazarları, hem yeni olanları keşfedi-



yorduk. Mesela Brunner çok güncel bir bilimkurgu yapıyordu. Çok çağdaş, ilginç ve moderndi. Bu tür bilimkurguyla çalışmasını içgüdüsel olarak bildim." Fantastik'e gelince, Christin onu bir tür hilebazlık olarak görüyordu. Ona göre yetmişlerin Fransız çizgi romanındaki grafik sınırlamaları kırıp yeni formüller bulmaya ihtiyaç vardı: "Dolayısıyla Enki Bilal ile yaptığımız ilk hikâyelerin fantastik boyamaları sadece *Pilote*'a girmemizi sağlamak ve Bilal'i rahatlatmak içindi." Christin, o zamanlar kimsenin, daha sonra yapacakları "*soft*" fantastiğe hazır olmadıkları düşüncesindeydi. O dönem, Bunuel ve Fellini ile ilgilenen Christin, Lovecraft'tan en az on yıl öncesinde uzaklaşmıştı. Aslına bakılırsa, Christin, toplumsal konulara değinmek istiyordu: "İçinde bulunduğumuz zamanların bilincine varmak, Fransa'nın kenarlarından, siyasi ve toplumsal sorunlarından sözetmek" derdindeydi. Tardi ile başladığı bu döneme, Bilal ile devam ediyordu: Böylelikle çizgi roman, siyaset, gündem ve "edebiyatın" birbirleriyle bağdaşabileceği yeni bir tür doğuyordu.

La Croisière des Oubliés'de (1975), topraklarına yerleşmiş olan ordudan ve toprak düzenleme projelerinden kaçmak için, bütün bir köy havalanıyor, kendi deyişleriyle "biraz anarşist, biraz ekolojist bir masal anlatılıyordu." *Le Vaisseau de Pierre*'de (1976), köylüler, topraklarında yaşamış tüm ataların/ölülerinin bir gece vakti çıka gelip köyün alameti farikası olan şatoyu taş be taş söküp, başka bir yere taşıdıklarını görüyorlardı. Bu sayede turistik cazibesini yitiren köy, turizm rantçıları ve yirminci yüzyıl yapılarından kurtulmuş oluyordu. İkilinin ilk çalışmalarında adı sanı belli olmayan, süpürge saçları "gerçekdışı" bir griden, göz yerine karanlık çukurlarıyla yine de insanın içine işleyen bir biçimde bakan, yaşı belirsiz, olayların esas "provokatörü" bir tipleme yarattılar. Bu adam, her hikâyeye ne yapıp edip giriyordu, gelişmeleri manipüle edip destek oluyor, görevini tamamladıktan sonra da "gidiyordu." Tipleme, klasik anlamda bir çizgi roman kahramanı değildi. Bilal daha sonraları yaptığı söyleşiler-



de tek ve sürekli bir kahramanı özellikle yaratmadığını, onunla özdeşleştirilmek ve hatırlanmak istemediğini belirtecektir. Sürekliliğe en yakın "kahramanı" ise Christin'le birlikte yaptıkları ilk beş hikâyedeki bu "adsız sansız adam" oldu. Gerçi hikâyeler sürdükçe rolü silikleşip, önemsizleşti. Örneğin *Les Phalanges de l'Ordre Noir*'da Frankocuların düzenlediği komployu suya düşürmek için kırk yıl sonra bir araya gelen eski birliğe bir süreliğine rehberlik yapmakla yetiniyordu. *Av Partisi*'nde (1983) ise Rusya'ya girişine izin verilmeyen Fransız rolünde yer alıyordu. Sadece birkaç kare görünüyor ve ilk kez olayların seyrine müdahale etmesi engellenebiliyordu (!).

Birçok kişiye göre Bilal, Bilimkurgu yapıyor. Kendisiyse, böyle tanımlanmaktan hoşlanmıyor. "Bence bilimkurguda bilim bir engel olabiliyor. Bilimle uğraşmak istiyorsanız, hayal gücünüzü bloke edebilirsiniz, çünkü fazla ileri de gitmek istemezsiniz. Bana gelince, mantıken uçamayacak ya da işlemeyecek aletler, bir cerrahı dehşete düşürecek cerrahî müdahaleler çizerek bilimle ne kadar ilgilendiğimi çeşitli vesilelerle gösterdim (...) Bilim, normal ve gerekli bir şey ama benim hikâyelerimde önemi yok." Bilal, yarını kullanarak bugünü ve geçmişi anlattığını düşünüyor. Bu farklılık iddiasına rağmen bilimkurgunun amacı da bu değil midir zaten? Bugünü doğrudan çizmemesinin sebebiyse çok açık: "Tuhaf ama, sert bir sahne çizdiğimde, günümüzde geçtiğini düşünürsem, bundan gerçek bir huzursuzluk duyuyorum. Halbuki bu sahneyi 20 ya da 30 yıl sonrasına taşıdığımda, bu zaman kayması bana yaratma keyfi veriyor. Bana öyle geliyor ki sanatçının kendi zamanından çıkmaya ihtiyacı var, belki, tam da kendi huzursuzluklarıyla uzlaşmak için. Medyayı istila eden korkunç Afrika ve Çeçenistan görüntüleri bize bilgiyi gerçek zamanlı olarak aktarıyorlar, nitelik tartışmasına girmeyeceğim. Gerçeğin araçları olan fotoğraf ve habercilik sayesinde bize ulaşıyorlar. Bu görüntüler bir dilin parçası, bu dil de sanatçının dili değil. Sanatçının dili çok farklı bir yerde (...) Dolayısıyla bir yandan kişisel huzursuzluk söz konusu, ama aynı zamanda gerçek olandan kayma, kopma isteği de var. Fakat bu, gerçeğe geri dönülmesini de engellemiyor. Hem geçmişe hem bugüne geri dönmek için gelecekten geçiyorum."

Bilal'in amacı ne kadar bilimkurgu yapmak olmasa da, hattâ edebî türlerin sınıflandırılmasına karşı da olsa ("Jules Vernes'in, Orwell'in, Lovecraft'in evrenini Baudelaire'in, Kafka'nın ya da Poe'un hayal dünyasından ayrı tutmuyorum") gençliğinden beri fazlasıyla ilgi duyduğu bir alan: "Türler arasındaki sınırların silinmeye başladığını düşünüyorum. Gelecek boyutunu, romansı olsun felsefî olsun, eserlerine dahil eden yazar sayısı giderek artıyor. Öte yandan, gençliğimden beri bilimkurguya karşı bir tutkum da var. Dünyayı kozmik boyutunda gözlemlememe, dünyayla ilgili global bir bakış açısı edinmeme yol açan bilimkurgudur. Buna hem başka hayat biçimleri, hem insanlığın durumu konusundaki sorgulamalarım dahil."

Bilal'in gelecek tasavvuru bir "sakillik" taşıyor. Hiçbir şey saf teknoloji eseri değil. Biraz derme çatmalık ve eğretilik mevcut. Biraz "üçüncü dünya", beceriksizce uygulanmış bir teknoloji, sürekli bir deneysellik, atıl kalmaktan kurtulamazlık sirayet ediyor karelere.

Bilal'in görüşleri solda. Eleştirdiğiyse otoriter ve totaliter rejimler. Ne var ki "artık görüşümün, solda olmakla birlikte, tam ne olduğunu kestiremiyorum" diyor 1984'te. *Son Müzakere*'de Kissinger'i, *Plitch*'te de Giscard d'Estaing'i tanıyanlar olmuştur, bunca zaman geçmiş olmasına rağmen. Christin'le yaptıkları ortak çalışmalarında, özellikle totalitarizm eleştirisi, iyice belirginleşiyor. Bugün ise korkusu başka bir yerde: Köktendincilik! 1998'de yaptığı bir konuşmada bu sorunu şöyle tanımlıyor: "Obskürantizm, belleğin çökmesinin bir sonucudur. Her zaman vardı, ama bugün, Afganlı Talibanlar olsun, aşırı Yahudiler olsun, köktendincilik batağında gelişip büyüyor, üstelik mafyadan ve para ağlarından yararlanıyorlar. Artık en büyük tehdit bu. Elli yıl boyunca, iki blok arasında yaşadık, sonuçta bu iki uçluluk daha rahattı: İki taraf vardı, ya bir taraftaydınız ya öteki. Bugün, artık bilemiyorsunuz, bir tarafta köktendinciler, diğer tarafta milliyetçiler, teknolojik kölelik. Berlin duvarının ardında yatan hareketler bugün gülünç geliyor." İki yıl kadar sonra bu endişesinin katlandığı görülüyor: "Köktendincilik en çok kaygı duyduğum şeylerden biri. 'Talibanizm'in dünya çapına yükseldiğini bir düşünsenize! Bu çok korkutucu. Din çok tehlikeli olabiliyor, özellikle mezhep mantığına bürünürse. Dönüşüm halinde olan ve nereye doğru gittiğini artık pek bilemeyen bu dünyada her türlü sapma mümkün. Geleceğin belirsizliği heyecan verici ama aynı zamanda da çok korkutucu. 20 yıl önce, iki uçluluğuyla dünya henüz basit bir yerdi. Ait olduğunuz taraf, iyi olan taraftı. Diğer taraf kötü olandı. Düşmanın nerede olduğu bilinirdi. Biz bu dünyada büyüdük ve onun kalıbında şekillendik. Sonra, birdenbire, her şey yıkıldı. Değişim o kadar hızlı ve o kadar hoyratça oldu ki, gafil avlandık. Zihinler hazırlıksız yakalandı. Yugoslavya'daki savaş bunun kanıtı. Neredeyse geçen yüzyıla ait bir savaştı. Arkaikti. Başlatanlar da 'arkaistler' oldu."

Eylül 1993'de çizgi roman tarihinde bir ilke imza atıp, Bernard Pivot'nun saygın dergisi *Lire* tarafından, tüm türler arasında, yılın kitabı seçilen *Froid Equateur*'de kompleks "mafyatik" bir iktidar söz konusuydu. Öyküde Afrika'dan Japonya'ya, Avrupa'dan Amerika'ya, Rusya'yı da unutmadan, bir araya gelmiş kozmopolit suç örgütü KKDZO, "iktidarı" elinde tutmaktaydı. Karşı safta ise *La Foire aux Immortels*'de görülen Mısır Tanrıları vardı. Bilal'in "kompleks mafyatik iktidar" modeli dünya'nın yeni düzenini anlatıyor aslında. 1990'lardan itibaren "ideolojilerin yokolduğu", "kapitalizmin komünizm karşısındaki zaferi"ni temsil eden dönemin sonuçları üzerinde duruyordu. Bu, iki uçlu olmaktan çıkıp çok daha karmaşık ve "tehlikeli" bir yapıya dönüşen "yeni

dünya düzeni"ydi. Bilal'de başından beri mevcut olan dine karşı ironik tutum, *Le Sommeil du Monstre*'da handiyse bir fobiye dönüştü. Öykudeki tehlikeli gücün adı "Obscurantis Order", yani "Karanlık Tarikat"tır. Bu, askerî güce sahip terörist bir mezheptir. Amaçları "düşünceye ve bilime, kültüre ve belleğe" dair her şeyi yok etmektir.

Bilal'in ilk öykülerinde fantastik öğeler, yani gerçeküstü olay ve yaratıkların gerçekten oluyormuş gibi çizilmesi söz konusuydu. Daha sonra, *Av Partisi*'nde belirginleşen ve Christin'in "fantasmatik" diye adlandırdığı üslupta ise gerçekdışı olan değil, varolan gerçeklik ve hayal, çizginin ve hikâyenin kendisinde de ayırdedilmiş durumdaydı. Bilal'in en büyük takıntısı olan "bellek" de, başından beri bir unsur olarak belirse de, *Le Sommeil du Monstre*'dan itibaren öykülerin temelini oluşturmaya başladı. Bilal, geleneksel anlamda belleğin, yani yavaş olan, biriktirilebilen belleğin "çöktüğünü", bugün, özellikle de internet gibi aracıların da etkisiyle fazlasıyla hızlandığını ve insanların yönetilmeye daha meyilli olduğu düşüncesinde: "Yaratmak belleğe dayanır. Sanatçı, bellek ve duyarlılıktan oluşmuş bir varlıktır. Hem tarihe hem de belleğe başvurmadan insanlardan ve dünyadan nasıl bahsedilebilir ki? Hangi belleğe başvurulacak? Kendisininkine, toplumunkine, doğanınkine (...) Yapıtta bire bir kendini belli etmese bile sanatın birincil maddesi bellektir." *La Femme Piège*'deki mavi kadın Jill Bioskope hatırlamamak için hafızasını silen haplar kullanır. *Le Sommeil du Monstre*'daki Nike Hatzfeld ise öyle bir hafızaya sahiptir ki kitabın başında, henüz 18 günlükken yaşadıklarını hatırlar. Yavaş yavaş, kitap boyunca, doğduğu güne dönecektir. "Hatıralarını süsleyen" ana tema ise savaştır.

Bilal'in öykülerinde, özellikle Christin sonrası döneminde önem kazanan bir diğer unsur kadınlar ve aşktır. Ona göre dünyayı kurtaracak olan "sevgi" ve "kadınlar"dır. *Nikopol Üçlemesi*'nin ikinci kitabı *La Femme Piège*'deki Jill'e açıkça tutulduğunu itiraf ediyor. Çizdiği kadınlara karşı duyduğu tutku olmazsa onları çizemeyeceğini de. Giderek "soyduğu" vücutlar hâkim bir eğilimin yanı sıra, aşırı dinciliğe karşı da bir nevi isyan olarak okunabilir. "Bir tek pornografik kare çizmemiştir" diyor Christin, Bilal'in "nü"leriyle ilgili. Erken döne-

minde çizdiği mavi uzaylı kadından başlayarak biçimli vücutlar çiziyor. *La Foire aux Immortels*'de çıplak erkeğin başı eski Mısır tanrılarından Horus'a ait. Şahin başlı tanrı gövdeli bir erkek bedeni çizmek "beni eğlendirdi" demiş Bilal. Anlattıkları erotizmden uzak: *Le Sommeil du Monstre*'da insanları ele geçiren tarikat, onların bedenlerinde bir tek tüy bırakmıyordu. Dizilmiş "zombiler" en mahrem yerlerine kadar traşlanmış, "arınmış", "temizlenmiş", itaat etmeye hazırlardı. Cinsel ilişkinin kesinlikle yasak olduğu bu yeni düzende çıplaklık son mertebesindeydi.

Bilal'in günümüzü de çizdiği oluyor elbette. *Los Angeles: L'Étoile Oubliée de Laurie Bloom* bir Amerika panoraması. Savaş yok ama yoksulluk, yeraltı dünyası, çıkarcı insan ilişkileri... hepsi mevcut. Yine Christin ile birlikte yaptığı bir çalışma, fakat öncekilere nazaran tekniği farklı. Los Angeles gezileri sırasında Christin'in çektiği siyah-beyaz fotoğrafları fonda dekor olarak kullanarak renklendiriyor ve karakterleri üzerine ekliyor. Daha belgesel-vari, bir gazetecilik kitabı. Öyküde çok kısa bir süre "star" olmuş, sonra da yıldızı sönmüş bir aktrisin peşine düşüyorlar, "Amerikan hayalinin" acımasızlığı yansıtılıyor.

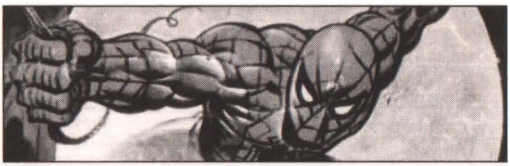
Çocukluğunu "eski bir Türk mahallesinin yakınında, sokaklarda top oynayarak" geçiren Bilal'in spora karşı ayrı bir yakınlığı var. "İyi bir futbol maçını severek izlerim. Buz hokeyini daha da çok." Siyasetle spor, özellikle de futbol, fazlasıyla içiçe geçtiğinden bunu hikâyelerinde de kullanmayı ihmal etmemiş. *La Foire aux Immortels*'de jet sosyete ve siyasilerin rağbet ettiği spor, buz hokeyi. Bilal, hokeyle Yugoslavya'da tanıştığını, Doğu Bloğu'nda ve Sovyetler Birliği'nde çok popüler bir spor olduğunu anlatıyor: "Buralarda Kanadalı ve Sovyet takımları arasında destansı maçlar oynanır. Görkemli bir spor olsun istedim. Ayrıca Fransa'da pek bilinmediğini de biliyordum. Futbol maçı ilginç gelmedi, oysa hokeyin epey bir törenselliği var. Hem sporun bir parçası olan şiddeti daha ileri götürmek için bazı unsurları çarpıtabildim: Sopa, kaleci, maskeler, bunların

hepsi birer silah oluşturuyorlar. Albümde varolan fiziksel şiddete ulaşmak için biraz daha ileri gitmeniz yeterli. Aynı zamanda, totaliter yönetimlerin sporu nasıl kullandıklarıyla, sporun bütün o sembolizmi arasında bağlantı kurdum." Bunun yanında, sadece futbola adanmış iki kitabı var. Biri Patrick Cauvin'in metnini yazdığı *Hors-Jeu* diğeri, Fransa'nın başlıca bazı çizgi romancılarının biraraya gelip oluşturduğu ve oynadığı *Mickson BD Football Club*'ı aynı isimle resimleyen kitap.

Öyle görünüyor ki, Bilal ancak başkası yazarsa "günümüzü" çiziyor. Kadınlara adanmış ve onları anlatan bir kitapta, yirminci yüzyılı, portrelerle incelikli bir biçimde işlemiş. Metnin yanında, her öyküye, her kadına bir resim denk düşüyor. Zaten sadece çizgi roman yapmıyor. İki ayrı uzun metrajlı filmin yönetmeni, sinema ve sahne için çeşitli dekor çalışmaları yapıyor, bir saat tasarımı bile var. Tabii afişleri, sergileri, litografileri, serigrafiler saymazsak. Hem ressam ruhuyla, hem geçmişinin çeşitliliğiyle, esas derdi "hikâye anlatmak" olan Bilal için çizgi roman biçilmiş kaftan. Gençlik yıllarına denk düşen bir sevda bu, sinemayla paralel. Çizgi romanda sayfa sayfa çalışmıyor artık. Kareleri tek tek ele alıyor. Her bir karenin önce basit bir kurşun kalemini çiziyor, sonra bunu fotokopiyle büyütüyor, karakalem zeminini oluşturan bu sayfaya akrilik ve pastellerle "girişiyor." Ve ayakta çalışıyor. Eskiden daha ziyade parmaklarını kullanırken şimdi bilek ve kol hareket halinde. Böyle daha serbest hissediyor. Metin de resim ile bir arada ilerliyor. Hikâyesine başladığında, nasıl biteceğini bilmiyor. Neredeyse yaptığının artık tam olarak çizgi roman olduğundan emin değil. *Le Sommeil du Monstre* için "aslında çizgi romana benzemeyen bir albüm, benim için aslında bir çizgi roman değil. Biraz birkaç alana yayılmış bir kitap ve artık böyle çalışmak istiyorum" diyor.

Hikâyelerini çizerken sinema deneyimlerinin etkisini yadsımayan Bilal, yine üçlemelerle devam ediyor çizgi romancılığına. 2001 yılında Bilal, *enkibilalandeuxmilleun* adlı kapsamlı bir gezici sergi düzenlerken, 1998'de yazdığı *Le Sommeil du Monstre*'u *trentedeuxdécembre* takip etti. Üçüncü kitap bekleniyor. Destansı hikâyelerini oluşturan tablo niteliğindeki resimleriyle Bilal giderek karamsarlığa mı itilecek, yoksa "sevgi" ve "kadınlar" onun "geçmişi gelecekle anlatan" öykülerinde kurtarıcı rolünü üstlenebilecekler mi?.. Bunu bize zaman gösterecek.

dört



SÜPER KAHRAMANLAR

Örümcek Adam'ın Hikâyesi

DAVID WHITE

New York şehrinde sıradan bir gece daha. Sekiz kollu iblis Doktor Octopus (Ahtapot) nükleer bir santralın kontrolünü ele geçirmiş ve şehirden fidye istemekte. Bu arada Electro adıyla tanınan elektriğin efendisi, Times meydanının altını üstüne getirmekle meşgul. Oldukça özgün bir isme sahip olan Hammerhead (Çekiçkafa), Silverman (Gümüşadam) ve Kingpin'in (Büyük Patron) liderliklerini üstlendikleri çeteler arasında bir savaş patlak vermiş durumda ve bütün bunlar yetmezmiş gibi esrarengiz Green Goblin (Yeşil Cin) tekrar piyasaya çıkmış ve Manhattan sakinlerinin yüreklerine dehşet salmakla meşgul.

Görünürlerde New York'u yeniden güvenli bir şehir haline getirebilecek bir kişi var sadece. Bir örümceğin gücüne, hızına ve çevikliğine sahip bir kahraman. Ama ortada küçük bir sorun var: Kahramanımız berbat bir gribin pençesinde yatağa düşmüş durumda. Üstelik başındaki sorunlar bununla da bitmiyor: Bir taraftan uzatmalı kız arkadaşı ile ilişkisini sürdürmeye çalışıyor, diğer taraftan da teyzesi için gereken ilaçları alabilmek için para edecek haber fotoğrafları çekmeye çalışıyor. Dahası, eğer dünyayı ertesi gün öğlenden önce kurtarmayı başaramazsa Empire State üniversitesinde almakta olduğu fizik dersinin finalini kaçıracak ve aynı dersi gelecek dönem tekrarlamak zorunda kalacak.

Örümcek Adam Olmak Hiç de Kolay Bir İş Değil!

Ama onun hakkında bir şeyler okumak oldukça zevkli. Geride kalan 40 yıl boyunca dünyanın dört bir yanındaki çizgi roman severler, Peter Parker isimli gencin başından geçenleri adeta yutarcasına okudular. Peter'in sorunları bizim sorunlarımıza benziyor. Maddi sorunlar içinde, kadınlarla ve işi ile başı belada

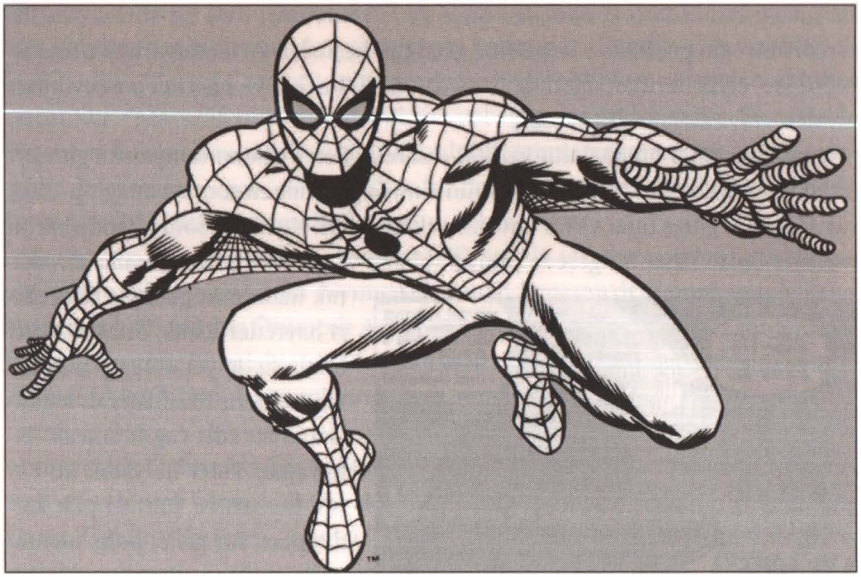
ve ailesine karşı sorumlulukları var. Ama aynı zamanda kendisini düz duvarlara tırmandırabilen, üzerine sıkılan kurşunları savuşturan, istediği zaman ağ ördüren ve kontrolden çıkmış kamyonları elleriyle durdurabilecek süper güçlere de sahip. Yüzeysel bir bakışla okunduğunda, 1930'ların sonlarına doğru, gazete bayilerinde satışa sunulması ile başlayan Superman, Batman ya da Phantom gibi kostümlü süper suç savaşçılarından Örümcek Adam'ı ayıran herhangi bir farka rastlayamayız. Ama Örümcek Adam'ın alışılageldik bir tipleme olduğunu söylemek mümkün değil. 1962'de piyasaya çıktığından beri, dünyayı tehdit eden tehlikelerle kişisel, gündelik sorunların karışımından oluşan maceraları 7'den 77'ye çizgi roman okurlarına keyif vermeye devam ediyor. 40. yılını uzun süredir beklenen bir Hollywood uyarlaması ile kutlamaya hazırlanan *Örümcek Adam* duruma bakılırsa bu günlerde her zamankinden daha popüler.

Başlangıç...

Örümcek Adam, efsanevi çizgi romancılar *Stan Lee* ve *Steve Ditko* tarafından yaratıldı. Altmışlı yıllara gelindiğinde Lee, daha önce kırklı yıllarda *Timely Comics*'de çalışmış olmanın getirdiği tecrübe ile, artık çizgi roman yayıncılığı konusunda iyice pişmişti. Altmışların başında kendisine has, saygıdeğer bir yayıncılık anlayışını yerleştirmiş bir yayınevi olarak, Marvel Comics romantik hikâyeler ve canavar hikâyeleri yayımlamaktaydı. 1961'de Lee ve çizgi roman dünyasının efsane çizerlerinden Jack Kirby'nin romantizm, bilimkurgu ve süper kahramanlık öğelerini bir araya getirerek yarattıkları *The Fantastic Four* (Fantastik Dörtlü) çizgi romanı, endüstrinin gidişatını tamamen değiştirdi. Kitap müthiş ilgi gördü. The Justice Leauge of America'dan (Amerikan Adalet Savaşçıları) aldıkları ilhamla bir süper kahramanlar takımı yaratan Lee ve Kirby'nin karakterleri yalnız ikide bir dünyayı felaketlerden kurtarmakla uğraşmıyor aynı zamanda kendi ailevi sorunlarıyla da boğuşuyorlardı.

Fantastic Four her sayıda başlayıp biten öyküler sunmaktan ziyade kahramanların hem kendi ruhsal sorunları ile, hem de geleneksel süper kötü tiplerle savaştığı çok parçalı öyküler sunuyordu okurlarına. Derginin yoğun melodramatik yapısı genç okurlar kadar kendi dönemlerinin çocuksu süper kahramanlarını çoktan geride bırakmış "eski toprakları" da etkilemeyi başarmıştı.

Lee elindeki malzemenin kalitesinin farkındaydı ve *Fantastic Four*'dan sonra aynı kalitede bir çizgi roman yaratmak için Steve Ditko ile işbirliğine gitti. *Örümcek Adam*'ın fikir düzeyinde ilk olarak nasıl ortaya çıktığı konusunda deyim yerindeyse rivayet muhtelif ve bu konuda Lee'nin belleğine de pek güven olmuyor. Ana karakter, bir olasılık, otuzlu ve kırklı yıllarda dergilerde yayımlanmış, iki kez de seri olarak sinemaya aktarılmış bir klasik pulp kahramanı "The Spider"dan esinlenerek yaratılmış olabilir. Ama iki tip arasındaki ben-



zerlikler genelde yüzeyseldir. Lee ve Ditko'nun asıl dertleri, yeni okuyucu kitlesinin kendilerine yakın bulabilecekleri bir kahraman yaratabilmekti. Örümcek Adam'ı kendi halinde, biraz "inek" bir delikanlı tipi olarak sunmaya karar verdiler. Çizgi roman okuyucularının alışageldikleri kaslı kahraman arketipiyle hiç ilgisi olmayan Ditko'nun Örümcek Adam'ı sıska ve şaşkın şaşkın ortalarda dolaşan bir ergendi.

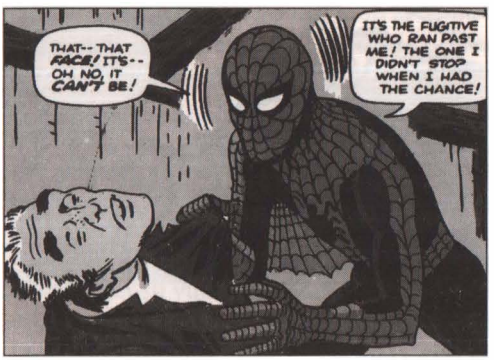
İlk *Spider Man* öyküsü *Amazing Fantasy* adlı bir çizgi roman antolojisi/toplaması/seçkisinin son sayısında yer aldı. Bu seçmenin 15. sayısında, Spider Man kapakta klasik bir süper kahraman pozunda, kolunun altına sıkıştırdığı bir suçlu ile şehrin üzerinde örümcek ağına tutunmuş sallanırken görülmekteydi. Öykü topu topu 11 sayfa uzunluğundaydı ama çizgi roman yazarlarının bugün halen üzerinde senaryolar ürettikleri birçok konu ve duygulara yer vermekteydi.

Güç ve Sorumluluk

Peter Parker'la ilk tanıştığımızda kendisini utangaç, dörtgöz ve okulu Midtown High'ın yıldız sporcusunun sürekli dalga geçtiği bir tip olarak görürüz. Peter'ın yanlarında biraz olsun huzur bulabildiği yegâne kişiler onu kendi çocuklarıymış gibi yetiştirmiş amcası Ben ile teyzesi May'dir. O kaderini belirleyen günde, Peter radyoaktif isotapların kullanıldığı bir deneyde yer alır. Ama farkında olmadığı bir durum vardır: Küçük bir örümcek radyasyon dalgalarına maruz kalmış ve sonrada Peter'in elinin üstüne atlayıvermiştir. Ani bir radyasyon dalgası

ile şoka giren örümcek, ölmeden önce Peter'i ısırıverir. Kısa bir süre sonra Peter, örümceğin güçlerinin kendisine geçtiğini keşfeder. Artık duvarlara tırmanabilmekte, çelik boruları elleri ile yamyassı edebilmekte ve şaşırtıcı bir çeviklikle oradan oraya sıçrayabilmektedir.

Yeni elde ettiği bu güçlerin verdiği cesaretle Peter gösteri dünyasına girmeye karar verir. Kimliğini çorap maskesinin altında gizledikten sonra namağlup Crusher Hogan'la güreş tutar ve bu ünvanını elinden alır. Kısa süre sonra kendisine bir menejer bulan Peter bir gecede şöhreti yakalar ve televizyon programlarına çıkarak inanılmaz gücüyle seyircileri hayretler içinde bırakır. Hattâ bunlarla da yetinmeyip bilimsel yeteneklerini kullanarak kendisi için iki adet "ağ fırlatıcısı" bile yapar. Peter ne yazık ki, bütün bu şan ve şöhreti pek kaldıramaz. Bir gece, polis memuruna yardımcı olacağı yerde, bir hırsızın kaçmasına seyirci kalır. "Adamı bir dakikalığına tutsan yeterdi" diyen polis memuruna verdiği yanıt "Bu dakikadan itibaren sadece bir numara olanı yani kendimi kollayacağım" şeklinde olur.



Ama ertesi gece, kader ağlarını örmeye devam edecek (!) ve Peter Parker eve döndüğünde sevgili amcasını vurularak öldürülmüş bulacaktır. Peter, amcasının intikamını almaya karar verip, kostümünü hazırlar ve polisin katili kuşattığı terkedilmiş bir deponun yolunu tutar. Yeni edindiği güçlerini kullanarak suçluyu etkisiz hale getiren Parker, adamın daha önce kaçmasına göz yumduğu hırsız olduğunu görür. Eğer engel olmuş olsaydı belki de Ben Amcası halen yaşıyor olacaktır. Öykünün sonunda, Peter Parker, mutsuz bir şekilde gecenin içinde kaybolur gider. Lee'nin hikâyeden çıkartılması gereken dersi özetlediği cümle gerçekten şahanedir: "Güç arttıkça sorumluluk da artar." Bu cümleyi geride kalan kırk yıl boyunca her *Örümcek Adam* macerasının sayfalarında görmek mümkün. Her ne kadar Peter Parker'ın sürmekte olan öykülerinden sadece macera niyetine zevk almak mümkünse de en iyi öyküler, yine güç ve sorumluluk kavramlarının çok katmanlı olarak sorgulandıkları öykülerdir.

Başlangıç Yılları

Öyküye okuyucunun gösterdiği tepki çok cesaret verici olmuştu. Birkaç ay sonra Marvel Comics, *Örümcek Adam*'ın birinci sayısını yayımladı. Durumu daha da karmaşık bir hale getirmek isteyen Lee ve Ditko, öyküyü kesildiği yerden

alıp Parker ve teyzesini Ben Amca'nın ölümü nedeniyle kendilerini mali açıdan oldukça zor bir durumda bulmalarıyla başlatırlar. Öykülerin devamlılığı ilkesi Lee'nin Marvel Comics için öngördüğü yayın politikası açısından oldukça önemlidir. "Marvel Evreni"nde her olayın yol açtığı bir şeyler vardır. Bu evrende bir süper kahramanın artık sürekli olumluluk içinde yaşaması söz konusu değildir. Bir karakter eğer öyküde ölürse bir daha geri gelmez. Yoklukları hissedilir ve kendisini sevenler tarafından üzüntüyle anılırlar.

Serinin en önemli yardımcı karakteri, ilk sayıda takdimi yapılan, günlük gazete *Daily Bugle* gazetesinin yayımcısı J. Jonah Jameson'dı. Zaman içinde Peter Parker, çektiği müthiş Örümcek Adam resimleri ile gazetenin yıldız fotoğrafçısı haline gelecekti. Buradaki ironi, hiç şüphesiz, Jameson'nın söz konusu resimleri Spider Man karşıtı baş yazılarında kullanıyor olmasıydı.

Lee ve Ditko, sonraki 3.5 yıl boyunca yaratıcı beraberliklerini sürdürerek günümüze dek *Örümcek Adam*'ın bütün maceralarında varlıklarını sürdürmeye devam eden birçok süper-kötü karakterlerini yaratmışlardır: Doktor Ahtapot, The Green Goblin (Yeşil cin -uğursuz, yeşil ve mor renklerden oluşan cüppe/pelerinli bir suç ustası), Kraven the Hunter (Avcı Kraven -şehirde de ormanda olduğu kadar rahat, Spider Man'i kendine av olarak seçen usta bir avcı), The Lizard (Kertenkele -asıl adı Curt Conners olan ve arada sırada kendisini tek düşüncesi yakıp yıkmak olan dev bir sürüngene dönüştüren bir diğer parlak bilim adamı) ve burada yerimizin yetmeyeceği daha niceleri.

Örümcek Adam mitosuna bu kötü karakterler kadar eşit ölçüde katkısı olan yardımcı karakterlerin büyük bir bölümü yine Lee ve Ditko'nun geminin dümeninde oldukları dönemde yaratılmışlardır: Flash Thompson (okulun spor düşkünü ve tam zamanlı kabadayısı), J. Jonah Jameson (şöhret peşinde koşan Spider Man'a karşı hınç dolu gazete yayımcısı) ve Betty Brant (Daha sonra Peter'ın ilk aşkı olacak olan Jameson'nın sekreteri).

İlk dönem öykülerinde hiç şüphesiz, yeterli miktarda hareket vardı ama daha da önemlisi, bu hareket bolluğunun ip gibi gergin bir melodramatik yapı içinde ergenlik döneminin sıkıntı ve acılarını yansıtabilmesiydi. Öykülerin kalitesi değişkenlik gösteriyordu ama hiç kimsenin bu çizgi romanın kalitesinden yana bir şüphesi yoktu. 31. sayının piyasaya verilmesiyle birlikte Lee cesur bir seçim yaptı. Ditko ile beraber Peter Parker'ı sürekli lisede tutarak bir süper kahraman Archie Andrews* yaratmak yerine, onu üniversiteye göndermeyi ve kısa süre sonra en yakın arkadaşı haline gelecek olan Harry Osborn ve gelecekteki kız arkadaşı Gwen Stacy'i devreye sokarak sosyal çevresini genişletmeye girişti. Bu geçiş döneminin anlatıldığı birbirine bağlı üç hikâye, Lee ve Ditko'nun bir-

(*) Amerika'nın en ünlü lise öğrencisi sayılan bir bant kahramanı, Bob Montana'nın yarattığı Archie dizisi kastediliyor. Archie, doksanlı yıllarda *Hürriyet* gazetesinin cumartesi ilavesinde yayımlanmıştı - e.n.

likteliğindeki en uç noktayı oluşturmaktadır ve Spider Man öykülerini yeni bir olgunluk düzeyine çıkarmıştır.

Söz konusu öykü Peter'ın yeni okuluna alışması, Örümcek Adam'ın "Usta Plancı" olarak tanınan bir suçlunun izini sürmesi ve May teyzenin gittikçe kötüye giden sağlığı gibi birbirine bağlı birçok farklı olaylardan oluşmaktaydı. İkinci bölümde "Usta Plancı"nın Dr. Octopus'dan başkası olmadığı ortaya çıkmaktaydı. Üçüncü bölümde ise Spider Man, teyzesinin iyileşmek için mutlaka kullanması gereken ama Dr.Octopus'un elinde rehin olarak tuttuğu zor bulunan bir ilacı ele geçirmeye çalışıyordu. Hikâyenin sonunda yer alan mükemmel sahne ise o tarihden bu yana *Örümcek Adam* yazar ve çizerlerinin sık sık kullandıkları bir tema haline gelmiştir. Tonlarca ağırlıktaki metalin altında sıkışıp kalan Örümcek Adam kurtulmak için gerekli olan gücü süper yeteneklerinden değil, sevdiklerini kurtarma isteğinden alır. Her ne kadar bu gün kulağa biraz zorlama ve melodramatik geliyorsa da öykünün bu anı Peter Parker'ın sorumluluk duygusunun en açık şekilde ortaya çıktığı andır. Öykü yarı acı yarı tatlı bir şekilde sona erer: Peter Parker teyzesinin yatmakta olduğu hastane odasından zafer kazanmış olarak ayrılırken, doktor arkasından küfürlü bir fısıltıyla onu sorumsuzlukla suçlayacaktır.

Nöbet Değişimi

Steve Ditko çizerlik görevine altı ay daha devam etti. Dedikodulara göre muhteşem suçlulardan Green Goblin'nin gerçek kimliğinin ortaya çıkacağı maceranın çizimi yaklaştığında Ditko itirazlarına başlamış. Anlatılanlara bakılacak olursa Ditko, Green Goblin'nin gerçek kimliğinin J. Jonah Jameson olmasını istemiş ama Stan Lee'nin aklındaki fikir başkaymış. Gerçek neydi bilemiyoruz ama 39. sayıdan itibaren görevi devralan John Romita ile ortaya çıkan öykü, kırk yıl sonra bile *Spider Man* öykülerinde yansımasını bulacak klasik bir anlatıma sahipti.

Örümcek Adam'ın kendisinin yeni suç kralı olma yolundaki çabalarına sürekli taş koymasına fena halde bozulan Green Goblin, kendisini yaklaşmakta olan bir tehlikelere karşı uyaran "örümcek sezgisi"ni bertaraf edecek özel bir gazı devreye sokar ve May teyzesini ziyarete gitmekte olan Peter'i takip etmeye başlar. Örümcek Adam'ın gizli kimliğinden artık haberdar olan Goblin, Peter'i kaçırır ve son bir kavgaya zorlar. 39. sayının son sayfalarında Goblin, yüzündeki maskeyi sıyırır ve gerçek kimliğini ortaya koyar: Peter'ın en yakın arkadaşı Harry'nin babası zengin iş adamı olan Norman Osborn'dur maskenin altındaki.

40. sayıda Osborn'un ağzından nasıl olup da böylesine delirdiğini dinleriz. Karısının ölümünden sonra acısını unutmak için kendini işine veren Norman, oğlunu tamamiyle ihmal etmiştir. Tehlikeli bir kimyasal deney sırasında garip bir kaza geçiren Norman Osborn, normal yaşamla zaten sallantıda olan ilişkisini tamamen kaybetmiş ve Green Goblin kimliğine bürünmüştür.

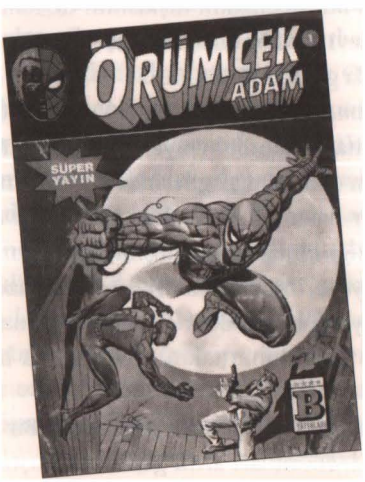
Örümcek Adam'ın Türkiye Serüveni

YUNUS ÇENGEL

Türkiye *Örümcek Adam*'la, ilk kez 1983 yılında, Bilka Yayınları tarafından yayımlanan 15 günlük, 130 sayfa, siyah beyaz dergi ile tanıştı. İlk sayıdaki macera; orjinali 1979 Haziran ayında *Marvel Team-Up*'ın 82. sayısında yayımlanan, Chris Claremont'un yazıp Sal Buscema'nın resimlediği *No way To treat a Lady* isimli macera idi. Bu hikâye Bilka tarafından *Kara Panteri Vurdular* diye çevrilmişti. Dizi Ekim 1995 tarihinde yayımlanan 183 sayı ile son buldu. (İlk sayıların tirajının 20.000'in üzerinde olduğundan bahsedilmektedir)

Dergilerin kapak resimlerini Eralp (Noyan) çizmekte idi. Daha sonra orijinal kapak kullanılmaya başlandı ancak çoğunlukla kapak resmi ile içerideki maceranın birbiri ile ilgisi yoktu. İlk sayılarda *Örümcek Adam* maceralarının yanında 17 sayfalık Superman hikâyeleri de yer alıyordu. Daha sonra Namor, Indiana Jones, Örümcek Kadın (Maskeli Kadın olarak çevrilmişti) Kazar, Hulk gibi Marvel kahramanları *Örümcek Adam* dergisi içinde yer almışlardı.

Süper yayın *Örümcek Adam*, 82. sayıdan sonra aylık olarak yayına başladı.

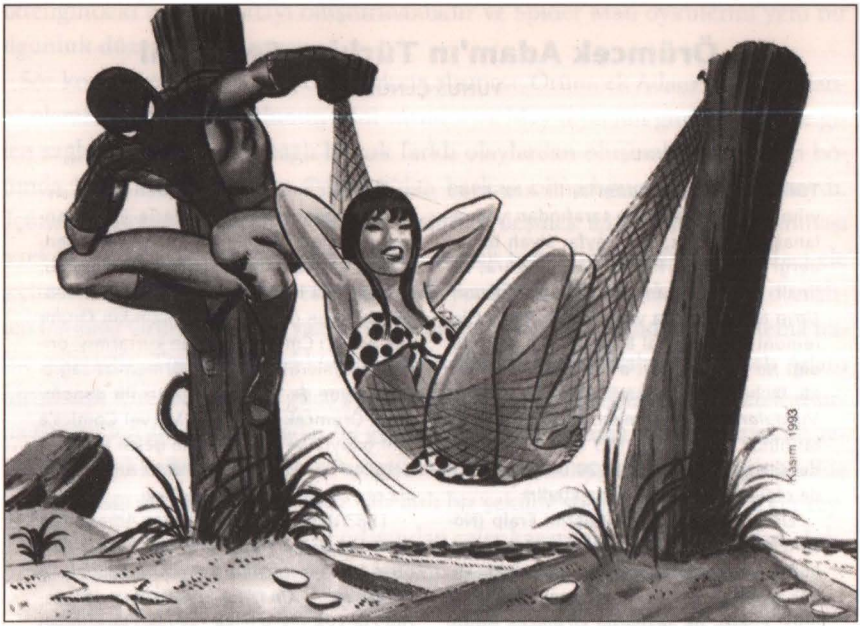


Örümcek Adam 45 sayıdan sonra aydıngerden yapılan kopyalarla yayımlanmaya başladı. Böylelikle çevirideki özensizliğe kopyaların ilkelliği eklenmiş oldu. 112. sayıda bu kopyalama işinden fotokopi tekniğine geçildi. Bu en azından Örümcek Adam'ı Cin Ali olmaktan kurtarmış, orijinal çizimlerini yeniden görmemizi sağlamıştı. Yine de bazı maceraları ilk dönemlerde Örümcek Adam için Marvel Comics'e telif ödüyor ve Amerika'dan gelen filmlerle dergileri basıyordu. Fakat daha sonra telifsiz olarak yayımlamaya başladı.

1983'den 1995 yılına kadar Amerika'da yayımlanan dört ayrı *Örümcek Adam* dergisinden *Spectacular Spider-man, Web Of Spider-man, Amazing Spider-man* dergilerinin birçok sayısı Bilka Yayınları tarafından yayımlanmıştır.

Bir Numara yayıncılık, aylık 48 sayfa olarak *Örümcek Adam*'ı ilk kez orijinal şekli ile renkli yayımlanmaya başladı. Amerika'daki aylık *Örümcek Adam* dergilerinden *Spider-man*'in 1. sayısından başlayan bu dergiyi Tood McFarlane yazıp çizmekte idi. Orijinal *Spider-man*'den 1. ve 20. sayıları yayımlandı. 8. sayıda unutulmaz Örümcek Adam çizerlerinden Erik Larsen'in hikâyeleri başlamışken dizi, 1997 Ocak tarihli 9. sayıda durduruldu. *Örümcek Adam*'ın tirajı kapandığında 10.000 civarındaydı.

Fakat bu ayrılık fazla sürmeyecekti. Haziran 1998'de Ahmet Kocaoğlu'nun yönetimindeki Arkabahçe yayıncılık, aylık ve 24 sayfa olarak *Örümcek Adam*'ı yayımlamaya başladı. Dizi, orijinal serinin 76. sayısından başlıyordu. 11. sayıda sayfa sayısı 48'e yükseltildi. 2000 yılının Şubat ayında çıkan 19. sayı ile *Örümcek Adam*'ın Türkiye macerasına yeniden ara verildi. *Örümcek Adam*'ın tirajı 4.000 civarındaydı. Tirajın bu kadar düşük olmasının en büyük sebebinin dağıtımda meydana gelen aksaklıklar olduğu söyleniyordu. Dizi 2002 yılında benzer bir formatta aynı ekip tarafından yeniden yayımlanmaya başladı.



Spider Man'i kelepçelerinden kurtaran Goblin, onu bu işi tam olarak bitirecek son bir kavgaya davet eder. *Spider Man*, tabii ki, kavgayı kazanır ve Norman Osborn'da son derece uygun bir biçimde belleğini yitirerek ortada kalır. Lee ve Romita ikilisi yalnızca o tarihe kadar hiç denenmemiş bir yaklaşımla kahramanın maskesinin/gizli kimliğinin kötü adam tarafından bulunmasıyla yetinmemiş, çizgi roman dünyasında halen izleri görülen bir düşmanlık ilişkisinin de temelini atmışlardır. Artık Dr. Mabuse kadar efsanevi bir konuma ulaşmış olan Norman Osborn'u halen *Spider Man*'nin sayfalarında görmek mümkün.

John Romita'nın devreye girmesiyle *Amazing Spider Man* eskisinden daha farklı bir tonda sunulmaya başlandı. Romita romantik hikâyeler ürettiği bir çizgi roman geleneğinden geliyordu ve bunun etkilerini çizgilerinde görmek mümkündü. Romita'nın ellerinde Peter Parker halen eli yüzü düzgün, iyi bir delikanlı görüntüsünü sürdürüyordu ama fiziği biraz daha iyileşmiş hattâ romantikleşmişti. Romita aynı estetik düzeltmeyi serinin yardımcı oyuncular üzerinde de uygulamıştı. Yani Romita'nın hikâyede ki karakterlere görsel yaklaşımı daha sonra görevi devralacak *Spider Man* çizerlerinin takip edeceği yolu belirlemiş oluyordu.

Lee'nin senaryoları da daha neşeli bir havaya bürünmeye başlamıştı. Bir üniversite öğrencisi olan Peter için ilk gençlik sıkıntıları artık geride kalmıştı. Peter artık çevresi olan genç bir adamdı ve arkadaşlarıyla yaptığı genç-erkek mu-

habbetlerinin büyük bir kısmı "The Coffee Bean" isimli öğrenci mekânında geçmekteydi. Peter, Gwen Stacy'le çıkmaya başlamıştı ama Lee ve Romita, cinsellik dozunu biraz daha yükseltmek amacıyla ortama yeni bir kadın karakter salmaya karar verdiler: Mary Jane Watson.

Her ne kadar Ditko döneminde adına atıfta bulunulduysa da Mary Jane 41. sayıya kadar saklandığı yerden ortaya çıkmadı. Teyzesi ile May teyze çok samimi arkadaştılar ve uzun süredir iki gencin arasını yapmaya çalışıyorlardı. Peter, kızın tipsiz biri olabileceği korkusuyla, uzun süre Mary Jane'le karşılaşmaktan kaçınmıştı. Ama Mary Jane'nin kızıl saçlı, partilerin vazgeçilmez elemanı tam bir fıstık olduğunu, ilk buluştuklarında, kendisini tanıtmak için kullandığı şu cümleyle görür: "Kabul et aslanım. Bu sefer turnayı gözünden vurdun!"

Romita'nın olgun çizgileri Lee'yi de etkilemiş ve hikâyelerini daha olgun ve detaylı şekilde yazmasına neden olmuştu. Bu yeni yazım şekline verilebilecek en iyi örneklerden biri, 12 sayı süren ve ortalıkta bir düzine süper-kötü, ne olduğu belirsiz bir taş tablet, New York şehir mafyası, üniversite kampüsünde ki gösteriler ve "Kingpin" adıyla maruf bir gangsterin bulunduğu öyküdür. Peter Parker'ın Gwen Stacy'le olan ilişkisi, bir kıyaslamaya gittiğimizde, Superman ve Lois Lane ilişkisini sıradanlaştıracak kadar detaylı ve özellikle Gwen'nin sürekli olarak Peter'ın kendisinden bir şeyleri gizlediği duygusuyla sunulduğunu göz önüne alacak olursak, daha önce hiç görülmemiş bir şekilde irdelenmiş ve okuyucuya sunulmuştur.

Peter, Gwen'a karşı bazı sorumluluklarının olduğunun bilincindedir ama Örümcek Adam olarak da bazı sorumlulukları vardır ve sürdürmek zorunda olduğu bu ikili hayat duygusal yaşamını ciddi biçimde etkilemeye başlamıştır. İşler, sanki yeterince karışık değilmiş gibi, Dr. Octopus'la bir kavgası sırasında aşağıya düşen molozların altında kalarak hayatını kaybeden Gwen'in babası Yüzbaşı George Stacy ile iyice berbat olur ve Gwen, bütün New York'lular gibi, bu durumdan tek sorumlu olarak Örümcek Adam'ı görür.

Yetmişli yılların başlarında *Örümcek Adam*'ın popülerliğinin iyice arttığını görmekteyiz. Bu dönemde, Lee/Ditko işbirliğinin ürünleri olan hikâyelerden yapılan basit çizgi film adaptasyonları birkaç sezon devam etme başarısı gösterdi ve daha sonra yıllar boyu birçok kanalda gösterimine devam edildi. Ressam Gil Kane'nin *Spider Man*'nin saflarına katılmasıyla hikâyeler olgunlaşmaya ve gerçeklik dozu daha çok artmaya başladı. Bu aşamada, Lee öykülerinde sosyal ve etnik sorunlara dokunmaya başlamıştı. Amazing Spider Man'nin 96. sayısı çizgi roman sansür (psikiyatrist Frederick Wertham'ın gençler tarafından işlenen suç oranın yüksekliğinden çizgi romanları sorumlu tutmasıyla uygulamaya konulan) uygulamasını elinin tersiyle bir tarafa iten ve LSD'nin zararlı etkilerinden yana dertli bir genç adamı kurtaran Örümcek Adam'ı anlattığı öyküsüyle haklı bir üne kavuşmuştu.

Bir Örümcek Adam Filmi

LEVENT CANTEK

Türk sinemasında çoğunluğu İtalyan kökenli olan birçok çizgi romanın uyarlaması yapılmıştır. Trash, pulp, B-movie ya da son yıllardaki yaygın adıyla "Fantastik Türk Sineması"nın sıklıkla başvurduğu kaynaklardan biridir çizgi romanlar. Bugün, önemli bir ilgi bulan, yarı eğlencelik ve hattâ sarkastik bir tavırla izlenen - koleksiyon değeri taşıyan tür, 1966 yılından başlayarak altı-yedi yıl, yoğun bir üretim dönemi yaşamıştır. Yine bu dönemde üretilmiş, 1966-67 sezonunda gösterime çıkmış *Örümcek Adam* adlı bir filmden söz edeceğim. Filmin kopyası bulunamadığı için, film hakkında fazla bir bilgi yok elimizde. Aynı dönem yayımlanan bir sinema-magazin dergisinden alınmış tek bir resim karesi gördüm - ki aynı resim Giovanni Scognamillo ile Metin Demirhan'ın birlikte hazırladıkları "Fantastik Türk Sineması" kitabında kullanıldı. Resimde görülen Örümcek Adam'ın kostümü, bilinen Marvel Comics'in Örümcek Adam-Spiderman'in kostümüne benzemiyordu. "Yanlış" -ya da bilerek farklı- yorumlanmış bir Örümcek Adam olup olmadığını merak ettim. Filmin konusu hakkında Agah Özgüç, ünlü film sözlüğünde kısaca şunları yazmış: "Polise ve bağımlı olduğu şebekeye ikili oynayan Örümcek Adam'ın macerası." Konu olarak da benzemediği böylelikle ortaya çıkıyordu. Aynı Özgüç, 1966 yılında, *Akşam* gazetesinde yazdığı bir eleştirisinde, filmin yönetmeni Cevat Okçugil'in "korku, dehşet dolu, 'geceleri okunmaz' romanlardan, 'geceleri seyredilmez' filmler çıkartan" bir yönetmen olduğunu belirtmiş. Hattâ, Türk sinemasına "iskelet adamları, jartiyerli kadınları, yarasaları, örümcekleri" onun getirdiğini ekleyerek, yarattığı dalgaya "Ustura Filmler" adını vermiş. Bu, film

Kaderin Zalim Eli!

Stan Lee, Örümcek Adam'ın fazladan dört kol daha edindiği oldukça zirva bir öyküden sonra bu işi genç bir yazar olan Gerry Conway'e devretmeye karar verdi. Conway'in birçok öyküsü inanılmayacak falsolarla doludur (bir sayıda Dr. Octopus ile May teyzenin evlenmesine ramak kalmıştı) ama bütün bunlara rağmen Conway, Gwen Stacy'i öldürerek düşünülmesi bile imkânsız bir şeyi yapmış ve adını *Spider Man* tarihine kazımasını bilmiştir.

Oğlu Harry'nin uyuşturucu ile giriştiği savaşı kaybetmesi üzerine ufaktan kafayı üşüten Norman Osborn hafızasını tekrar kazanır. Oğlunun durumundan Peter'ı sorumlu tutan Green Goblin, Gwen Stacy'yi kaçırır ve Washington köprüsünün tepesine çıkararak aşağıya atar. Örümcek Adam, Gwen'i kurtarmak için hemen bir ağ fırlatır ama düşmenin yol açtığı şok çok büyüktür, ağa çarpan Gwen'in boynu bu ani darbenin etkisiyle kırılır. Duyduğu acının etkisi ile çılgına dönen Örümcek Adam, tam Goblin'i öldürmek üzereyken son anda kendisine hakim olur. Lakin Goblin, bir kazayla kendisine ait "Goblin Planör"ün vücuduna saplanması sonucu hayatını kaybeder.

Ceylan dergisinde yayımlanan Örümcek Adam'ın Yeni İstanbul gazetesinde bir dönem kullanılan bantı (1967).

hakkında bir farklılık olduğuna dair şüphelerimi daha da artırdı. Cevat ve kardeşi Nejat Okçugil, türün ilk filmlerinin üreticileri. Yapımcı, yönetmen, senarist ya da yardımcı yönetmen, vs. mutlaka bu filmlerin içerisinde yer alıyorlar. Her ikisi de altmışlı yılların başında Amerikanın önemli televizyon kuruluşlarında eğitim alıp çalışmışlar - Yetmişli yılların ortasında da yeniden Amerika'ya dönüp temelli olarak oraya yerleşmişler. Film ile ilgili olarak Okçugil kardeşleri aradığımda, bu türden bilgilerle karşılaşınca, doğrusu üzülmüştüm. Bahsi geçen *Örümcek Adam* filminin konusu ve temel aldığı ya da esinlendiği kaynak hakkında doğrudan bilgi alabilme imkânım kalmamıştı. İlk olarak Marvel'in *Örümcek Adam*'ının bu filme kaynaklık edebileceği-

Oldukça sert olan bu öykü, akıcı ve zekice kotarılmıştı ama okuyucu ilişkileri açısından tam bir felaketti. Stan Lee, konuşma yapmak için gittiği bir üniversitede öylesine tepki görüp yuhalandı ki, hikâyeyi yayından önce onaylamış olmasına rağmen, suçu Conway'in üzerine atmak suretiyle vaziyeti kurtarabildi. Lee durumu kontrol altına almak için müdahale etmesi gerektiğini düşündü ve araya girerek Conway'e Gwen Stacy ve Green Goblin'i tekrar diriltmesi gerektiğini söyledi. Conway de misilleme olarak Goblin'nin pelerinini akıl sağlığı açısından pek de parlak bir durumda olmayan Harry Osborn'a verdi. Gwen'i ise tam on sayı süren ve "Clone Genesis" olarak anılan bir macera ile yaşama geri döndürdü.

Clone Genesis'de öykü, Peter Parker'in Mary Jane'e aşık olduğundan emin olmaya başladığı anda Gwen Stacy'nin pat diye yaşamına tekrar girmesi ile başlar. Hikâye bittiğinde Gwen'in aslında Gwen'e ciddi şekilde "kesik olan" (Peter ve Gwen'in) biyoloji hocası Profesör Miles Warren'nın yarattığı bir klon olduğu ortaya çıkar. Gwen'in ölümünden sonra ruhsal dengesi bozulan Warren olaylardan Örümcek Adam'ı sorumlu tutar. The Jackal (Çakal) adını alarak kötü adamlar safına katılan Warren (bu karakterin bir Green Goblin taklidi olduğu gerçe-

ni düşündüm. Kostüm ve konu benzemese de esinlenme mümkün olabilirdi. *Örümcek Adam*, ilk kez 1962 yılında yayımlanmaya başlar, bir başka ifadeyle Okçugil kardeşler Amerika'da eğitimlerini sürdürdükleri sırada. Aynı ürünlerin altmışlı yıllarda özellikle Beyoğlu'ndaki kitapçılarda satıldığını da belirtelim. Esinlenme için, Türkçe bir yayın ise o dönem yoktur (Örümcek Adam, başlangıcından ancak yirmi yıl sonra, önce gazetelerde bant, sonra da bilinen dizisiyle albüm-dergi olarak görülecektir). Ancak Okçugil kardeşlerin ilgileri -ve İngilizce bilmeleri- nedeniyle bu Örümcek Adam'dan haberdar olmaları yüksek bir ihtimaldir. Öte yandan, Örümcek Adam'ı film olarak seyrettikleri farz edilemez. Çünkü, böyle bir film de o tarihlerde yoktur. PBS, 1971-76 yılları arasında 30'ar dakikalık bir televizyon dizisi, CBS, 1978-79'da 60'ar dakikalık 12 televizyon filmi hazırlamış (Bu seriden kimi bölümler, seksenli yıllarda sinemalarda gösterime girmişti). Hasıl-ı kelam, Örümcek Adam'ı konu alan film, 1966 tarihine göre henüz çevrilmemiştir. Geriye sinema alanından iki mecra daha kalıyordu. İlki olan Amerikan yapımı seriyallerin üretimi ellilerde bitmişti; Türkiye'de film üretimi görece az olduğu için kopyaların halen gösterimde olduğu düşünülebilir. Ancak 1965 tarihinden itibaren üretilen film sayısında patlama olmuş, yaz aylarında yapılan ikinci gösterimler bile - birinci vizyon filmlerin çokluğu nedeniyle sınırlanmıştır. Üstelik seriyal filmler arasında *Örümcek Adam*'ın olamayacağı da zaten bellidir. Altmışlarda Amerikan seriyal filmlerinin yerini alan İtalyan kaynaklı serüven filmleri arasında da herhangi bir Örümcek Adam filmi mevcut değil.

Aslına bakılırsa, filme ilham kaynağı olabilecek hem de adı Örümcek Adam olan (The Spider) bir çizgi roman var. 1966-1971 yıllarında *Ceylan* dergisinde yayımlanan, İngiliz kaynaklı, yazarı ve çizeri belirsiz bir çalışmaydı bu. İmzasız yayımlanması çizgi romanın sanat olarak kabul görmediği bir dönemin ürünü olmasıyla ilgilidir: Kimin yazdığı ya da çizdiği değil, öykünün kendisi önemlidir. Bu yönüyle serüvene odak-

ğini burada saklayacak değiliz) Gwen'in ölümünden sorumlu tuttuğu Örümcek Adam'ın cezasını vermek üzere piyasaya çıkar. Bu arada, Peter Parker'ın bilgisi dışında, çılgın profesör'ün Örümcek Adam'ı da klonladığını öğreniriz. Hikâyenin sonunda birbirine tıpatıp benzeyen ve herbiri gerçek Örümcek Adam'ın kendisi olduğuna inanan iki karakterin bir spor salonundaki kavgalarına şahit oluruz. Kavganın sonunda birisi ölür ama okuyucunun hangisi olduğunu öğrenmesi için yıllarca beklemesi gerekecektir. Gwen Stacy'nin klonu ise bir bilinmeze doğru yürür gider.

Spider Man'in başarısındaki önemli nedenlerden biri de Ross Andru'nun çizgileridir. Andru'nun çizgilerinde karakterlerin yüzlerinde ilk bakışta kolay anlaşılamayacak duygusal detaylar vardır. Andru'nun biçemi Gil Kane'e yakın, ama biraz daha gerçekçidir. Sanatındaki en dikkati çeken yön ise New York şehrini tasvir ettiği bölümlerdir. Çizgi romanda ilk kez Manhattan olabildiğince gerçeğe yakın bir şekilde gösterilmiş ve *Spider Man* öyküleri gerçekçi bir şehir tasviri üzerine bina edilebilmiştir.

lanan trash filmlerle benzeştiği açık değil mi? *Ceylan*'da yayımlanan *Örümcek Adam*, eski bir suçlu-saf değiştirerek kötülerle savaşmaya başlamış biridir. İnce uzun boylu, sivri uzun çeneli, hani neredeyse "kötü adam" görünümüne sahip bir tiplemedir. Dizinin yazar ve çizerlerinin belirsiz olması nedeniyle başka bir araştırmaya giriştim ve Dave Gibbons ve Michael Norwitz'den epey yardım aldım. Onların bana verdikleri bilgiye göre dizinin ana çizeri Reg Bunn'dı. Asıl önemlisi dizinin yaratıcısı-ve yazarının Jerry Siegel olmasıydı (Üstadın Superman sonrası geçim derdiyle "savrulduğu günlerde" yarattığı tiplemelerden biri muhtemelen). Onlara göre The Spider, Amerikan menşeli ünlü pulp kahramanları "Shadow" ve "Spider"den esinlenmişti, tipleme olarak Sub-Mariner'in başlangıç dönemlerini andırıyordu. Gerçekten de Örümcek Adam, zikredilen isimler gibi tipik anti kahraman özellikleri taşıyordu. Oldukça sert, çabuk karar veren ve az konuşan biriydi. Dönemin bütün İngiliz çizgi romanlarında hakim olan "apocryphal" özellikler, *Örümcek Adam*'da da görülüyordu. Öyküler sıkıştırılmış gibiydi, az kareyle öykü anlatma çabası vardı. Her şey karanlık bir atmosferde, eşik noktasında, "az sonra dünya infilak edecek" gibi gelişiyordu. Meraklısının hemen farkedebileceği gibi bu "hava", trash filmlerinin "esasına" oldukça denk düşmektedir. Cevat Okçugil'in bu Örümcek Adam'dan etkilendiğini düşünüyorum. Filmin yukarıda verdiğim özetinin, bu Örümcek Adam'a olan benzerliği, dizinin kıyametvari havası ve yönetmenin diğer filmlerinde görülen avantür(cü) özellikleri bu düşüncemi pekiştiriyor. Yine bu Örümcek Adam'ın, fotoromanları ve filmleriyle bir moda yaratan Killing'e benzetilebilme imkânı dahi aynı paydada düşünülebilir. Özetlemek gerekirse, Cevat Okçugil'in filmi, avantüre dair geniş bir alandan beslenen, Örümcek adlı antikahraman ve onun dahil olduğu gelenekten faydalanan, iddialı ama muhtemelen naif, Amerikanvari olmak isteyen bir Türk sineması örneğiydi. Başa dönersek, metinlerarası özelliklerine rağmen, temelde bir çizgi roman uyarlamasıydı.

Yetmişli Yıllarda Spider Man

Yetmişli yılların ortalarına gelindiğinde Spider Man çılgınlığı gemi azıya almıştı. Okurların tam 5 dergi arasından seçim yapabilme şansı vardı: *The Amazing Spider Man, Marvel Team-up* (Spider Man'in diğer süper kahramanlarla ortak maceraları), *Marvel Tales* (Lee, Ditko ve Romita'nın klasikleşmiş hikâyelerinin yeniden basımı), *Peter Parker The Spectacular Spider Man* (ne yazık ki hiçbir özelliği olmayan hikâyeleri yıllar boyu yayımlayan bir dergi) ve yaşı küçük okurlara yönelik olarak çıkan *Spider Super Stories*. Bunlara ek olarak bir seri ucuz baskı roman da daha olgun *Örümcek Adam* okuyucuları için piyasaya sürülmüştü. Üstelik Stan Lee ve John Romita halen gazetelerde yayımlanmakta olan çizgi bant serisine başlamışlardır.

Örümcek Adam televizyona ilk adımını The Electric Company isimli çocuklara yönelik bir programla attı. Beşer dakikalık her bölüm çocuklara yeni kelimeleri öğrenmelerini sağlayacak şekilde hazırlanmıştı. Yetişkin seyirciler Örümcek Adam'ı Nicholas Hammond'ın başrolde oynadığı, bir dublörün de tehlikeli sahneleri üstlendiği kısa ömürlü bir televizyon dizisinde izleme şansını bul-

Batman

CAN T. YALÇINKAYA

Çizer Bob Kane ve yazar Bili Finger'ın beraber yarattıkları *Batman* çıkışını Mayıs 1939'da *Detective Comics*'in 27. sayısında yaptı. Kısa sürede DC'nin *Superman*'den sonraki en popüler kahramanı haline geldi.

1930'larda yeni çıkmaya başlayan çizgi romanlar 'pulp' magazin ve film öğelerini çizgi roman formatına uyarlıyorlardı. *Batman* bu formülü en başarılı şekilde uygulayan çizgi romanlardan biriydi.

Pulp magazinler yüzyılın başından beri vardı ama tek kahramanı olan dergiler otuzlarda ortaya çıkmıştı. *The Shadow* 1931'de yayımlanmaya başladı. Ardından *Doc Savage*, *The Spider* ve 1933'te *The Phantom Detective*, 1936'da *The Whisperer*ve 1939'da *The Avenger* geldi. 1930'lar tam anlamıyla gizemli adamların dönemiydi ve onları çizgi romanlar dışındaki popüler eğlence türlerinde de görmek mümkündü.

Bili Finger bir keresinde ilk senaryosunun bir Shadow hikâyesinin kopyası olduğunu, Batman'deki üslubunun modelinin Shadow olduğunu, onun dışında Warner Bros ve gangster filmlerinden de etkilendiğini söylemiştir. Kane de bir başka ilham kaynağının 1931 tarihli *Bat Whispers* adlı film olduğunu belirtmiştir. Temelde bir "eski karanlık ev" hikâyesi olan film çalınan paralar, gizli odalar ve geçitler ve yarasa gibi giyinen çılgın bir katille ilgiliydi. Geceleri çatılarda sinsi sinsi dolaşarak garip gölgesini duvarlara yansıtan bu Yarasa kesinlikle Batman'in atasıydı.

Batman ilk ortaya çıktığında tipik modern bir metropol olan Gotham'daki suçlularla savaşan merhametsiz bir kahramandı. Sivil yaşamındaysa genç ve zengin iş adamı Bruce Wayne'di. 'Playboy' Wayne geceleri "güçlü ve ürkütücü" bir suç savaşçısı oluyordu. Batman'in nasıl ortaya çıktığı ise *Detective*'in 33. sayısına (Kasım 1939) kadar anlatılmadı. İki sayfalık bir özette, okuyucular 15 yıl önce Bruce Wayne'in ailesinin sokakta bir hırsız tarafından öldürüldüğünü ve çocuğun, hayatını "suçlularla savaşmaya" adadığını öğrendi. Doğaüstü güçleri olmayan Wayne bir kahraman olmak için çalışmak zorundaydı. Suçla savaş karlyeri için yıllarını verdi ve kendini hem usta bir bilim adamı hem de bir süper atlet olarak eğitti. Suçluların kalplerine korku salacak bir kılığa ihtiyacı olduğuna karar verdiğinde odasına giren bir yarasadan ilham aldı - "Bu bir işaret... Bir Yarasa olacağım."

Batman'in hayatındaki bir başka önem-

dular. Hemen hemen aynı dönemde Japon televizyonu da, birçok açıdan Amerikan versiyonuna fark atan, kendi Örümcek Adam versiyonunu yayımlamaya başladı.

Yetmişli yılların sonuna doğru *Örümcek Adam* çizgi romanlar serisi, uzun süre başlarından eksik olmayacak bir belaya da bulaşmıştı. Piyasadaki *Örümcek Adam* çeşitlerinin bolluğu, yayımlanan hikâyelerin içeriğini ve önemini gittikçe daha değersiz hale getirmeye başlamıştı. Her ne kadar Marvel Comics birçok öykünün iç yapısını belli bir dengede tutmaya çalıştıysa da olayların örgüsünde bir takım radikal değişikler yapılmaksızın önemli bir başarının elde edilemeyeceği ortadaydı.

li olay *Detective*'in 38. sayısında (Nisan 1940) cereyan etti. Bir yardımcı kazandı: Robin, Harika Çocuk! Batman ve Robin'in yaralanabilir, hattâ öldürülebilir olmaları çekiciliklerini arttırıyordu. Okuyucular, DC'nin böyle bir şeye izin vermeyeceğini bilseler de Batman, Robin'i bir trenin altından kurtarmaya çalışırken ya da bir tavan çökerek onları ezmek üzereyken heyecanlanıyorlardı. Batman'in 60 yılı geçen kariyerinde birden fazla Robin oldu. İlk Robin haydutlar tarafından öldürülmüş bir akrobat ailesinin oğlu olan Dick Grayson'dı. Sonunda çok büyüdü ve Jason Todd adlı bir gençle değiştirildi. Frank Miller'ın *Dark Knight* versiyonunda Robin rolü(!) 13 yaşındaki bir jimnastikçi kız olan Carrie Kelly'ye verildi. 1988'de okuyucular arasında yapılan bir oylamayla Jason Todd'un ölmesine karar verildi. 1989'da yeni Robin Tim Drake sahneye çıktı.

Batman ve Robin'in kullandıkları aletler de ayrıca çekiciydi. Batplane, Batmobil ve bitmek tükenmek bilmeyen hayat kurtarma gereçleriyle dolu kemerler... 1940'ların başında çıkan Yarasa Mağarası da pek çok çocuğun evlerinin altında olmasına itiraz etmeyeceği bir şeydi.

Yan karakterler de ilginçti. Komiser Gordon maceraların başından beri vardı. Biraz durgun bir karakter olsa da yarasa sinyalini kullanmayı akıl edecek kadar yaratıcı olan bir komiser hiç yoktan idare ederdi. 1943'te ortaya çıkan İngiliz uşak Alfred de, orijinal şişman haliyle olsun sonraki zayıflamış haliyle olsun, sevimli bir karakterdi.

Bir çizgi romanı değerlendirmenin en iyi yollarından biri onun kötü adamlarına bakmaktır. Batman ve Robin de bir grup renkli ve eğlenceli düşmanla çarpıştı. Baş rakipleri şüphesiz kartviziti kurbanlarını ölesiye güldüren bir gaz olan "Suçun Palyaço Prensi", Joker'di. Profesör Moriarty'nin zekâsı, Fu Manchu'nun şeytansılığı ve Groucho Marx'ın (Türkiye'de Arşak Palabıyıkyan olarak da bilinir) küstahlığının birleştiği Joker *Batman*'in 1. sayısında (Bahar 1940) ortaya çıktı. Joker'in en çekici yanı yaratıcılığıydı. Tek istediği mücevher, para ve sanat eserleri olsa da metodları sürekli deği-

Seksenli yıllarda *Spider Man*

Seksenli yıllarda yayımlanan hikâyeler arasında en dikkati çekenlerden birisi de diğer bir Green Goblin taklidi olan The Hobgoblin di. Her ne kadar Roger Stern'in öyküleri heyecan dolu ve iyi yazılmış öyküler olsa da eski okurlar "ben sanki buna benzer bir şeyi daha önce okumuştum" duygusunu oldukça sık yaşamaya başlamışlardı. Bundan da zırva bir diğer öykü ise Örümcek Adam'ın birkaç yıl boyunca giydiği siyah kostümle ilgili. Uzaydaki bir savaş için (nedenini sormayın) bir araya gelen diğer bütün Marvel Comics kahramanlarına katılan Örümcek Adam'a giymesi için yeni, kapkara bir kostüm verilir. Daha sonra bu kostümün aslında Peter Parker'ın bedenini ele geçirmeye çalışan uzaylı

şiyordu. Bir gün eski şakalara dayanan cinayetler işliyor, başka bir gün, her gün için ayrı bir suç işlemeye karar veriyor ve Batman'e onu durdurması için meydan okuyordu. Bu mor kıyafetli palyaço kısa sürede ikilinin en çok savaştığı düşman oldu.

Batman'in en bilinen düşmanlarından biri de kibar ve şık haydut Penguen'di. İlk kez *Detective*'in 58. sayısında (Aralık 1941) göründü. Batman'ın diğer önemli düşmanları arasında Çift-Surat, Korkuluk ve Kedi Kadın vardı. 1940'larda, Batman'in suçluları bizzat öldürmek gibi yasal olarak tartışılır olan eylemlerini yumuşatması için DC'nin üzerinde toplumsal bir baskı oluşmuştu. Böylece Dinamik ikili Gotham City polis departmanının gayri-resmî yardımcıları haline geldi.

Batman ve Robin, kazandıkları popülarite ile *Detective Comics* sayfalarının dışına çıkarak kendi dergileri olan *Batman*'i kazanıyorlardı (1940). Bir yıl sonra Superman'le düzenli olarak ekip çalışması yaptıkları *World's Finest Comics*'te çıkmaya başladı.

1960'ların sonunda Kane, karakterle olan ilişkisini bitirince, yeni yazar ve çizerler Batman üzerinde çalışmaya başladı. Bunların arasında Denny O'Neil, Frank Robbins, Irv Novick ve Neal Adams vardı

1943'te Columbia Pictures'ın yaptığı bir Batman seriyal filmi sonrasında kendi çizgi bantlarına dönüştü. McLure ajansı, Batman üreticilerinin bant dizisinde çalışması için gerekli bağlantıları filmin prodüksiyon aşamasında yapmıştı. Ekibin başında çizgi romanın editörü olan Jack Schiff vardı. Bob Kane günlük diziyi ilk birkaç gün kendisi çizdi ama kısa bir süre sonra sadece kurşun kalem çizimlerini yapmaya başladı. Sonraki hikâyelerde kurşun kaleme Jack Burnley geçti. Çinileri Charles Paris yapıyordu. Yazarlar Bill Finger, Don Cameron ve Alvin Schwartz'dı. ***Batman and Robin*** 25 Ekim 1943'te günlük bant olarak yayımlanmaya başladı. 7 Kasım'da da Pazar günleri yayımlanan ayrı bir dizi başladı. Bant dizisi hiçbir zaman çizgi roman kadar popüler olmadı ama McLure ajansı üç yıl boyunca dağıtıma devam etti. Pazar günleri yayımlanan dizi 27 Ekim 1946'da, günlük diziyse 2 Kasım'da sona erdi. Bu dizi, çizgi romandaki maceralara oranla daha ağırbaşlıydı. Maceralar genelde maskeli kötü adamların olmadığı dedektif bulmacalarıydı.

1960'larda Batman'in ikinci büyük popülerlik dalgası başladığı sırada 1943-1946'da yayımlanan bant strip dizisi unutulmuştu bile. Altmışlardaki bu popülaritenin sebebi prodüktör Willliam Dozier ve yazar Lorenzo Semple, Jr.'ın ABC-TV için yarattığı, başrollerinde Adam West ve Burt Ward'ın yer aldığı "Biff! Pow! Zowie!" Batman TV dizisiydi. Bu dizi, 12 Ocak 1966'dan 14 Mart 1968'e kadar 120 bölüm sürdü.

Dizinin popülerliğinden faydalanmak isteyen Ledger Ajansı DC Comics'ten bir bant dizisi hazırlamasını istedi. Pazar dizisi 29 Mayıs 1966'dan haziran 1969'a

bir "ortak yaşar (symbiote)" olduğu ortaya çıkar. Fantastic Four'un üyelerinden Reed Richards, bu yabancı ortak yaşar'ı Peter Parker'ın bedeninden ayırmayı başarır. Bunun üzerine ortak yaşar, kendisini iri yarı bir muhabir olan Eddie Brock'un bedenine yamar ve Brock Venom adı ile tanınan son derece saldırgan bir süper kötüye dönüşür.

Peter Parker'ın hayatındaki en önemli gelişme, 1987 yılının yazında, Mary Jane Watson ile evlenmesiyle meydana gelir. Mary Jane, uzun süre ortalıklarda görünmemiş ve ancak birkaç yıl önce tekrar sahneye çıkmıştır. Dönüşüyle birlikte okurlar halen bir "parti kızı" havasını taşıyan ama daha olgun ve tecrübeli bir Mary Jane bulurlar karşılarında. Öykünün yazarları iyice derinlere inerek Mary Jane'e kız kardeşi ve alkolik babasına yabancılaşmış bir kişilik kazan-

kadar sürdü. Günlük diziyse 30 Mayıs 1966'dan 26 Şubat 1972'ye kadar sürdü. Bob Kane'in adı yine kullanılıyordu ama aslında başlangıcından Haziran 1970'e kadar dizinin yazarı Whitney Ellsworth idi. Ondan sonra yazarlığı 1972'nin başına kadar E. Nelson Bridwell devam ettirdi. İlk üç ay boyunca Sheldon Moldof hem günlük diziyi, hem de Pazar dizisini çizdi. Onun yerini Ağustos 1966'dan Mart 1968'in ortasına kadar Joe Giella doldurdu. Sonra çizerlik koltuğuna 1972'nin başına kadar Al Plastino oturdu. Ocak'ta Ledger Ajansı, DC Comics ekibini işten çıkardı ve 1974'e kadar kendi hikâyelerini hazırladı.

Batman'in bir sonraki gazete çıkartması 1989'da Tim Burton'ın yönetmenliğini yaptığı *Batman* filminin kazandığı popülarite sonrasında oldu. Bu dizi de Creators Ajansı tarafından 6 Kasım 1989'dan 3 Ağustos 1991'e kadar sürdürüldü. Bu dizinin ilk hikâyesi Marshall Rogers'ın imzasını taşıyordu (çizer Rogers'a Joh Nyberg asistanlık yapıyordu. Yazar Max Allan Collins'ti). Sonraki yedi hikâyede ise yazarlığı William Messner-Loebs, çizerliği Carmine Infantino ve John Nyberg üstlendiler.

Son yılların en başarılı Batman projesi Frank Miller'ın 1986'da hem yazıp hem çizdiği dört sayılık bir mini seri olan *Dark Knight*'tı. *Dark Knight* yaşlı bir Batman'i ve çökmenin eşiğinde olan bir Gotham City'yi resmediyordu. *Dark Knight* pek çok ödül aldı ve çizgi roman hayranları dışındaki kesimden de ilgi gördü.

Batman'in gazete bantları bilebildiğim kadarıyla Türkiye'de hiç yayımlanmadı. Dergi olarak ise dünyada kazandığı popülariteye koşut olarak çeşitli dönemlerde yayımlandı. 1967 tarihinde çıkan dergiden sonra seksenli yıllarda başarı kazanan filmlerinin ticari promosyonu biçiminde Milliyet gazetesi ve *Bando Çocuk* dergisi tarafından ilave olarak verildi. Bağımsız olarak doksanlı yılların ikinci yarısından itibaren çıkan kısa süreli dergisi (1996), televizyondaki çizgi filmini izleyen yeni okuma ve boyama kitapları da çıkartıldı.

dırırlar. Bundan da önemlisi Mary Jane'nin yıllardan beri Peter Parker'ın gerçek kimliğinden haberdar olduğu gerçeğidir. Meğerse Peter'ın amcası Ben'in öldürüldüğü o kader gecesinde teyzesinin evindeki pencereden dışarı bakmakta olan Mary Jane genç Peter Parker'ın evden Örümcek Adam olarak dışarıya çıktığını görmüş ve yıllarca bu sırrı kendine saklamıştır.

Mary Jane ve Peter tekrar bir araya geldiklerinde hemen çıkmaya başlamamışlardı. Peter sırrını bilen tek kişi olarak Mary Jane'e iyice güvenmeye başlamış ve ona sürdürdüğü ikili yaşamdan hikâyeler aktarmaya başlamıştı. Böylece önce çok iyi iki arkadaş sonra sevgili ve nihayetinde karı-koca olmuşlardı.

Birçok okurun ortak korkusu ufuktaki düzenli aile hayatının favori çizgi romanlarına fazlasıyla mutlu bir hava katacağı yönündeydi. Ama evlilik törenin-

den kısa bir süre sonra J. M. DeMatteis'in bütün zamanların en iyi *Spider Man* öykülerinden biri olarak kabul edilen "Fearful Symmetry"i (Korkutan Simetri) yazmasıyla korkularının yersiz olduğunu anladılar. Altı bölümlük bu öyküde Avcı Hunter, New York'a geri döner, Örümcek Adam'ı tutsak alır, diri diri gömer ve yerine geçer. Tırnaklarıyla kaza kaza mezarından çıkmak zorunda kalan Örümcek Adam'la kavgaya tutuşmak yerine Kraven onu bir kez yenmekle en zorlu rakibini yenmiş olduğunu söyler ve ardından intihar eder.

Bu hikâye, özellikle DeMatteis'in hakkını vererek, *Örümcek Adam* çizgi romanlarında ulaşılan yeni bir olgunluk düzeyinin habercisidir. DeMatteis'in hikâye anlatmadaki yeteneği ve karakterlerin karmaşık psikolojik yapılarını vermekteki ustalığı o dönemde olduğu kadar günümüzdeki resimli roman endüstrisi için devrim niteliğindedir. DeMatteis söz konusu öyküden birkaç yıl sonra *Örümcek Adam* tarihinin en mükemmel ve aynı zamanda en nefret edilen öyküsünü kaleme alacaktır.

Bu arada seksenlerin sonu ile doksanların başı arasındaki dönemin genel olarak pek parlak geçmediğini belirtelim. Çizgi roman yazarı ve ressamı Todd McFarlane, *The Amazing Spider Man*'deki işleriyle oldukça popüler oldu ama geriye baktığımızda her ne kadar çok iyi bir çizgisi varsa da McFarlane'nin desenlerinin en iyi *Örümcek Adam* hikâyelerindeki o gerçekçi tonu yansıtmak için fazlasıyla cafcaflı ve gösterişli olduğunu görüyoruz. Sadece McFarlane için tasarlanan ve sadece Örümcek Adam olarak isimlendirilen bu dergi tarzı ve aşırı maddeci estetiği ile okurları çabuk bıktırdı. McFarlane daha sonra yarattığı Spawn tipi ile çok daha başarılı olmuştur.

Doksanlı Yıllarda *Spider Man*

30. yaşını kutlamaya hazırlanan Örümcek, bu günlerde bir tekdüzeliğin içinde görülüyordu. Piyasadaki *Spider Man* çizgi romanlarının bolluğu (*Amazing, Peter Parker, Spider Man* ve *Web of Spider Man* kitapları, diğer sayısız grafik romanlar ve özel mini seriler) gerçekten farklı ve iyi bir öyküyü bulup çıkarmayı neredeyse imkânsız bir iş haline getirmekteydi. Ama bu durum, J.M. DeMatteis'in yuvaya dönmesi ile değişti. DeMatteis'in ilk önemli başarısı Harry Osborn'u Green Goblin olarak tekrar sunmasıydı. Harry bu noktaya gelmeden önce Lee ve Ditko döneminden kalma bir karakter olan Liz Allen ile evlenmiş, bir erkek çocuğu olmuş ve babasının işlerini devralmıştı.

Yavaş yavaş aklını kaçırmaya başlayan Harry yaşamında yanlış gitmiş ve gitmekte olan her şey için Peter Parker'ı suçlamaya başlar. *The Spectacular Spider Man*'in 30.yıl özel sayısında yayımlanan son derece ustalıkla kotarılmış öyküde, Harry Örümcek Adam'ı babasına ait terkedilmiş binalardan birine çekmek amacıyla Mary Jane'i kaçırır. Öykünün sonunda Harry, Peter'ı ne kadar sevdiği-

ni anımsar, hayatını kurtarır ve kısa süre sonra yaşama veda eder.

Okuyucunun öykülere olumlu tepkisinden cesaret alan Marvel Comics DeMatteis'e *Örümcek Adam*'ı eski günlerine döndürecek ve yeni okurlar kazanmaya yarayacak öyküleri yazabilmesi için tam yetki verir. Bu yetkinin sonuncla *The Clone Saga* olarak anılan, şimdiye kadar yayımlanmış en tartışmalı *Spider Man* öyküsü ortaya çıkar.

Hem eski hem de yeni okurları buluşturmayı amaçlayan, yirmi yıl öncesinin bir sonuca varmamış hikâyelerinden yola çıkan, anlatımı iki yıl gibi bir süreye yayılan, son derece yoğun bir anlatıma sahip, çok karakterli, dört adet aylık dizi, sayısız mini seriler ve özel sayılarla sunulan *The Clone Saga*, gelmiş geçmiş en hırslı *Örümcek Adam* öyküsüdür. Öykü, 25 yıl önce, Gerry Conway'in artık klasikleşmiş olan *Clone Genesis*'inde öldüğü sanılan Peter Parker'ın klonunun tekrar ortaya çıkması ile açılır. Artık Ben Reily adını kullanmakta olan Peter'in klonu ülke sınırları içinde oradan oraya başı boş bir şekilde dolaşmaktadır ama Peter'ın teyzesi May'in ölüm döşeğinde olduğu haberini işittiğinde kendisini engelleyemediği bir biçimde New York'a doğru ilerlerken bulur.

Peter ve Ben, birbirlerine pek ısınamazlar ama Ben şehre yerleşmeye karar verir ve "The Scarlet Spider- Kızıl Örümcek" adıyla anılan bir kahraman olur. İşleri daha da karıştıracak bir biçimde Jackal tekrar piyasaya çıkar. Bu arada esrarengiz bir dedektif de Utah'da işlenmiş olan bir takım seri cinayetler nedeniyle Peter Parker'ı gözlem altında tutmaktadır. Bu karakterlerin dışında Örümcek Adam öykülerinde yer almış birçok eski, süper kötü tanıdıklar da yavaş yavaş ortaya çıkmaktadır. Bunlara ek olarak sadece Kaine adıyla tanıdığımız esrarengiz bir adam da ortalarda dolaşmaktadır.

Birçok karmaşık olaydan sonra, Jackal'in, genetik yapısı elden geçirilmişler dışında herkesi öldürecek bir virüsü ortaya saldığını, dünyayı ele geçirmek için planladığı büyük bir kumpasın parçaları olarak Ben, Peter ve Kaine'i kullandığını görürüz. Bu arada May teyze, Peter'a gizli kimliğini zaten hep bildiğini söylemeyi ihmal etmeyerek vefat eder. Mary Jane hamiledir ve Örümcek Adam'ın gelmiş geçmiş bütün yardımcı karakterleri de günah çıkartmak için gerekli fırsatı yakalarlar. Hikâyeyi takip etmekte olan okurlar, sanki DeMatteis bütün Örümcek Adam mitosunu yerle bir etmeye hazırlanıyormuş gibi bir izlenime kapılmaya başlamışlardı. Aslına bakarsanız üstadın niyeti de tam olarak öyleydi.

Nereye gittiği tam olarak anlaşılamayan bir sürü dağınık öykü, bir sene sonra bir araya geldiğinde, Ben Reilly'nin aslında gerçek Peter Parker olduğu, Peter Parker olarak bildiğimiz kişinin ise Jackal tarafından yaratılmış bir klon olduğu ortaya çıktı. Jackal'i yendikten sonra Peter, Örümcek Adam kostümünü gerçek Peter Parker olan Ben Reilly'e teslim ederek Mary Jane ile beraber New York'u terk eder.

Kafanız mı karıştı? Birçok okuyucunun durumu da sizinkinden farklı değil-

Türkiye'de Pek Tutmayan Bir Süper Kahraman: SUPERMAN

KARACA SAVAŞ

Superman'in Amerikan çizgi roman tarihinde önemi büyüktür, çünkü gazete bantı olarak yaratılmayıp, sırf dergi için hazırlanmış orijinal çizgi roman basan dergilerde boy gösterip muazzam derecede popülerleşen ve hattâ kendi dergisine kavuşan ilk çizgi roman kahramanı Superman'dir. Yani Superman'i -tabii ki genel anlamda çizgi romanın değil ama- çizgi roman *dergiciliğinin* mihenk taşı saymak doğru olur. Oysa ilginçtir ki *Superman*, Türkiye'ye nispeten bir hayli geç tarihte ulaşmış, hiçbir zaman dünyadaki ünüyle orantılı derece popülerleşememiş ve kalıcı, sürekli bir yayın yaşamı sürdürememiştir.

Jerry Siegel ve Joe Schuster adlı Cleveland'lı iki genç, Superman'i 1930'lu yılların ilk yarısında yarattılar. İkilinin çalışmalarında Superman karakterinin olmasa da isminin kökeni, teksirle çoğaltılan bir bilimkurgu dergisinin Ocak 1933 sayısına Siegel'in yazıp, Schuster'in resimlediği *The Reign of Superman (Üstünadamın Hükümdarlığı)* adlı öyküye kadar sürülebilir ama bu kel kafalı ve kötü niyetli 'superman'in tanıdığımız Superman'le isim benzerliği dışında ilgisi yoktu. İkilinin aynı yıl hazırladıkları *Superman* adlı çizgi roman dergisi projesindeki karakter ise tanıdığımız kahramanın asıl atası olsa gerek. Ancak Schuster ve Siegel'in satmayı başaramadıkları bu projenin taslağından günümüze yalnızca kapak tasarımı kalmış durumda. Ertesi yıl iki genç, bu kez gazete bantı formatında bir Superman macerası daha hazırlayarak dağıtımcılara teslim ettiler.

Schuster ve Siegel'in Superman macerası dağıtımcıların elinde birkaç yıl bekleyecekti. Nihayet, *New Fun* gibi dergilerle orijinal (gazete bantı olarak yayımlanmamış) çizgi roman dergiciliğinde ilk denemeleri gerçekleştirmiş olan DC grubu, *Action Comics* adlı yeni dergi projeleri için yeni, orijinal malzeme arayışları içinde bu rafa kalkmış Superman'i kullanmaya karar vererek çizgi romanın haklarını satın aldılar. Schuster ve Siegel, gazete bantı olarak düşündükleri macerayı dergi formatına uygun şekilde rötüşladılar ve *Superman, Action Comics*'in Haziran 1938 tarihli ilk sayısında -üstelik kapaktan- yayın yaşamına başladı. 200,000 basılan ilk sayı derhal tükendi, tiraj kısa sürede yarım milyona yükseldi ve ertesi yıl Superman kendi dergisine kavuştu.

Çizgi romanla az çok ilgilenen herkesin bildiği üzere Superman, uzaydan dünyaya (ABD'ye!) bebek olarak gelmiş, dünyada süper güçlere kavuşmuş, Clark Kent kimliğiyle gazetecilik yaparken, Superman olarak da kötülere karşı savaşan bir kahramandır. Bir de, bir yandan Superman'e hayranken, diğer yandan Clark Kent'i horgören Lois Lane adlı bir "belalısı" (şimdilerde nikâhlı karısı) vardır. Schuster ve Siegel'in ilk maceralarında Superman'in süper güçleri biraz sınırlıydı, örneğin uçması söz konusu değildi, yalnızca çok yükseklere zıplayabiliyordu. Ayrıca ilk maceraları pek fantastik değil, linç güruhlarına engel olmak ya da Latin Amerika'ya yönelik silah kaçakçılığı yürüten bir senatörün çanına ot tıkamak gibi daha çok sosyal içerikliydi.

di. Öfkeliydiler. Öyle ya, bir çoğu orijinal klon hikâyeleri yayımlandığında daha doğmamışlardı bile ve şimdi de kendilerine en sevdikleri çizgi roman karakterinin aslında genetik bir sahtekâr olduğu söyleniyordu. Dergi sadece olumsuz eleştiri bombardımanına tutulmakla kalmadı, okuyucular dergiden vazgeçmeye başladı. Satışları düşmeye başladı ve ortada o ana kadar hiç tanımadıkları bir ka-

Kahramanın tüm haklarını satmış ve de yalnızca ücretli yazar-çizer kadrosundan maaş alan Schuster ve Siegel, DC'yle mahkemelik olacak ve çizgi romandan ayrılacaklardı. Schuster ve Siegel'i DC ile kopma noktasına getiren gelişme, Superman'in çocukluğunu içeren *Superboy* maceralarının kendilerinden bağımsız olarak tasarlanıp yayımlanmasıydı. Yıllar süren dava sonucunda mahkeme, ikiliye *Superboy* için mütevazi bir tazminat ödenmesini ama *Superman*'in haklarının esas olarak yayıncıya ait olduğunu karara bağladı.

Superman, 1940'lı ve 1950'li yıllar boyunca çizgi roman dergilerinin sınırlarını da aşan bir popülerlik kazanacaktı. Her yerde Superman vardı: Gazete bantı, radyo dizisi, çizgi film (Fleischer imzalı ilk Superman çizgi filmleri, çizgi film sanatının doruklarından kabul edilir), seriyal film ve televizyon dizisi olarak. Bu arada sanılanın aksine ilk Superman filminin, 1978 tarihli meşhur film değil, seriyalleri saymasak bile düşük bütçeli *Superman and the Mole Man* (1951) olduğunu kaydedelim.

Türkiye'de *Superman* ilk olarak 1955'te *Yeni Sabah* gazetesinde gazete bandı olarak yayımlanmış. İlk Superman dergisi ise 1958'te Ceylan Yayınları tarafından 'Uçan Adam' üstbaşlığıyla ve *Süpermen* adıyla yayımlandı. Bu dergide ayrıca 'Süperboy' maceraları ve Süpermen ile 'Yarasa Adam Batmen'in ortak maceraları da yeralıyordu (DC'nin *World's Finest Comics* adlı dergisinde 1954'ten itibaren düzenli olarak Superman ve Batman'ın ortak maceraları yayımlanıyordu; bu arada Ekicigil Yayınları'nın 1957 tarihli *Kaptan Marvel* dergisinin de en az bir sayısının [no.9] kapağında Superman ve Batman'ın birarada yeraldığını da kaydedelim). Ceylan Yayınları 1967'de *Süpermen*'i (bu kez 'Uçan Adam' üst başlığı olmaksızın) nispeten büyük

boy olarak da yayımladı, bu dergide de Supermen'in solo maceralarının yanı sıra Batman'la (adı bu kez orijinle sadık biçimde yazılıyordu) ortak maceraları da yer alıyordu. 'Süpermen' 1974-75'te Tay Yayınları'nın *Kızılmaske* dergisinde dolgu malzemesi olarak kullanıldı. Yılmaz Çetiner'in 1979'de Tekofset adına yayımlamaya başladığı kuşe kapaklı *Superman* dergisi yaklaşık 50 sayıya ulaştı, bu dergide zaman zaman Superboy ve -Superman'in kuzeni olan- Supergirl de dolgu malzemesi olarak kullanıldılar. Yine Çetiner'in 1980'lerde bu kez B Yayınları adına çıkarttığı karton kapaklı *Supermen* ise 100 sayıyı aştı ve bu süper kahramanın ülkemizdeki en uzun ömürlü yayını oldu; B Yayınları'nın dergisinin ilk sayılarının sayfaları monokrom (tek-renk) olarak basıldılar. Superman'in 'öldüğü', ABD'de bir hayli sansasyon yaratmış, orjinal olarak 1993 tarihli macera dizisi (tabii ki Superman uzun sürmeden dirilecekti) 1996'da Medi Grup'un (Dinç Bilgin), Superman'in evlendiği macera da Arka Bahçe yayıncılıkın 1999'da çıkarttığı renkli *Superman* dergilerinde yayımlandılar.

rakterin maceralarını takip edecek sadece bir avuç okuyucu kalmıştı.

Marvel durumu düzeltmek ve kıstırıldıkları bu kurtulması imkânsızmış gibi gözüken durumdan sıyrılabilmek için düzinelerce yeni yazarı göreve çağırdı. Peter Parker ve Mary Jane tekrar geri döndüler ve bütün bu klon karışıklığının arkasında Norman Osborn'nun yani orijinal Green Goblin'in olduğu orta-

ya konuldu. Birçok okuyucu Norman'nın mezarından çıkarılmasına bozulmuştu ama bu durum gerçek Örümcek Adam'ın da geri geleceğini gösterdiği için sabırlı davranmaya karar verdiler. Ben Reilly'nin yaşamı kısa kesildi ve bir avuç klon tozu haline geldi. Mary Jane'nin bebeği ise ölü doğdu.

Örümcek Adam'ın Bugünü

Sonraki yıllarda *Clone Saga* öyküsünden sonra Örümcek Adam'dan umudunu kesmiş olan okuyucuyu tekrar geri kazanabilmek ve karakteri yeniden yaratabilmek için umutsuz bir mücadele verildi. May Teyze (anlaşıldığı kadarı ile aslında ölen May Teyze değil kendisini kaçıran Norman Osborn'un yerine geçmesi için kiraladığı bir oyuncuymuş) mezarından geri geldi ve senarist Howard Mackie daha geniş bir okuyucu kitlesine seslenecek öyküler yazmaya çalıştı. Pek çoğu hatırlanmaya değmeyecek bu öyküler arasında Mackie ve Roger Stern'in kotardığı beş bölümden oluşan Norman Osborn'nun Peter Parker'ı kaçırıp beynini yıkayarak onu kendi oğlu olduğuna inandırmaya çalıştığı öykü doğru yola girilmeye başlandığının bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Bu öykü, yetmişli yılların başlarından beri yazılan en iyi Örümcek Adam/Green Goblin öyküsüdür. Mackie sırasını savmadan önce Mary Jane'i de serinin dışına itmeyi becerdi. Delirmiş bir adam tarafından aylarca rehin tutulduktan sonra Peter'dan biraz ayrı kalmasının kendisi için iyi olacağını düşünen Mary Jane California'ya taşınır. Her ne kadar son yıllarda pek parlak *Örümcek Adam* hikâyeleri çıkmadıysa da yakın tarihli hikâyeler ümit verici. Marvel Comics dağıtımdaki *Örümcek Adam* çeşitlerini azaltarak hikâye işini aynı zamanda popüler televizyon dizisi Babylon 5'in senaryo yazarı J. Michael Straczynski'ye verdi. Straczynski'nin ilk hikâyelerinde eski dönem *Örümcek Adam* havasına bir dönüş olduğu gibi ayrıca Peter Parker'ın neden ve nasıl böylesine ilginç bir karakter oluşturduğuna dair gözlemlere de yer verildi. Artık bir bekar olan Peter eski okuluna fen hocası olarak geri dönmüştür. Şehir yaşamının zorlukları ve şiddetin etkilerini gördüğümüz, Lee ve Ditko'nun tipik lise tasvirlerinden çok farklı bir ortam vardır karşımızda. Bu ortam gelecek sayılardaki öyküllerin kalitesi hakkında oldukça umut vermekte bize. Bayilerde okuyucusunu bekleyen oldukça ilginç bir diğer dergi de *Ultimate Spider Man*'dir. Normal bir devamlılık göstermeyen bu serideki hikâyeler ergenlik çağında ki Peter Parker'ın maceralarını ve Örümcek Adam'ın ortaya çıkışını, olayların geçtiği ortamları doksanlı yıllara uyarlayarak, tekrarlamaktadır. Yazar Brian Michael Bendis ve çizer Mark Bagley geride kalan kırk yılın en başarılı taraflarını alıp bir süzgeçten geçirerek *Spider Man*'in hikâyesini yeniden yazmaktalar. Her ne kadar başlangıçta birçok okuyucu akış ve devam konuları ile ilgili rahatsızlık duydularsa da, şu ana kadar yayımlanan hikâyelerin bütünlüğü ve sunuluşu kalite konusun-

daki korkularının yersiz olduğunu gösterdi. Bu yeni versiyonda Peter Parker, Mary Jane ve Harry Osborn, hep beraber aynı liseye gidiyorlar. Peter'ın örümcek adam güçlerini elde etme nedeni aynı güçleri kendisi için yaratmaya çalışan Norman Osborn'un bir teknik hatası. Bu hata aynı zamanda Norman'ı Green Goblin haline sokuyor. Artık öykülerin doksanlı yıllarda geçtiğine bizi iyice ikna eden bir başka değişiklik de Peter Parker'ın artık *Daily Bugle*'ın fotoğrafçısı olarak değil, gazetenin web sitesinin tasarımcısı olarak çalışması. Yakın zamanda, Paramount *Spider Man*'in ilk büyük bütçeli uyarlaması için kolları sıvadı. Peter Parker'ı Tobey McGuire, Mary Jane'ni ise Kirsten Dunst'ın canlandırdığı filmin 2002 yaz sezonunda gösterime girmesi bekleniyor. Çizgi roman serisine sadık kalındığı söylenen senaryo, orijinal versiyonu James Cameron'ın kaleme aldığı senaryonun elden geçirilmesi ile hazırlanmış. Her ne kadar ilk resmî sinema filmi olmayacaksa da (televizyon için çekilen versiyon Amerika dışında gösterime çıkartılmış ve en az iki adet, biri Türkiye'de çekilen "Örümcek Adam", diğeri de Dan Poole'un doğrudan video için çektiği "The Green Goblin's Last Stand" (Green Goblin'nin Son Direnişi) onaylanmamış versiyon bulunmakta) sonuç merakla beklenmekte.* Her ne kadar sadece Marvel comics çalışanları sıradaki hikâyelerin nasıl devam edeceğini biliyorlarsa da kahramanımıza olan ilginin yeniden canlanmış olması ve sıkı bir yazar-çizer kadrosunun görev başında olması bize Örümcek Adamseverlerin daha uzun süre Peter Parker'ın maceralarını okumaya devam edebilecekleri izlenimini veriyor.

Çeviren: Orhun Yakın

Bazı önemli sayılar:

Amazing Fantasy sayı: 15 (ilk hikâye)

Amazing Spider-Man sayı: 29-31 (Dr. Octopus'un da dahil olduğu ilk çok parçalı öykü)

Amazing Spider-Man sayı: 39-40 (Green Goblin'nin Örümcek Adam'ın gizli kimliğini keşfetmesi)

Amazing Spider-Man sayı: 41 (Mary Jane Watson'nın ilk kez ortaya çıkışı)

Amazing Spider-Man sayı: 87-89 (George Stacy'nin ölümü)

Amazing Spider-Man sayı: 96-98 (Green Goblin'nin dönüşü - Uyuşturucu konusunun işlenişi)

Amazing Spider-Man sayı: 121-122 (Gwen Stacy ve Norman Osborn'nun ölümleri)

Amazing Spider-Man sayı: 141-150 (Clone Genesis)

Amazing Spider-Man sayı: 200 (Ben Amca'nın katilinin dönüşü)

Amazing Spider-Man Annual 1987 (Peter Parker ve Mary Jane Watson evleniyorlar)

Fearful Symmetry (Kraven intihar ediyor)

The Clone Saga (Tek tek sayılamayacak kadar çok sayı söz konusu. 1994-1996 arası çıkmış bütün sayıları)

Ultimate Spider-Man no: 1 (Örümcek Adam'ın doksanlı yıllara başarılı bir biçimde uyarlanması)

(*) Film, kitap baskıya girdiğinde Türkiye'de de gösterime girdi. Bütün uyarlamalarda yapılan eleştiriler bu film için de tekrarlandı haliyle. Heyecan ve düş kırıklığı, coşku ve tatmin olamamak filme dair hissiyatın çelişkili temelini oluşturuyordu - e.n.

Grafik Roman

CAN T. YALÇINKAYA

1980'li yılların ikinci yarısında "Dark Knight Returns", "Watchmen", ve "Maus"un (3 Büyükler) albüm versiyonlarının kazandığı başarıyla beraber 'grafik roman' terimi gündeme geldi. Bu üç kitabın yetişkinlere yönelik olması, basında "Çizgi Romanlar Büyüyor" gibi başlıkların görülmesine neden olmaya başlamıştı. Çizgi romandan pek de haberdar olmayan gazeteciler bu trendi yeni ve eşsiz olarak nitelendiriyorlardı. Üniversitelerde kültürel çalışmaların artması ve post-modernist teorinin giderek yaygınlaşmasıyla kültürün sadece 'yüksek sanatlar'dan ibaret olmadığı, televizyon, video, rock müzik ve genel olarak popüler kültürü de içerdiği kabul görmeye başlamıştı. Bu noktada halkla ilişkiler sektörü, bu durumu daha fazla sömürebilmek için olaya el attı. Çizgi romanların büyümesi fikrinin ciddiye alındığını gören yayıncılar kazançlarını artırmak üzere hikâyenin devam etmesi için uğraştılar. Böylece "yeni bir tür" kavramı ortaya çıktı. Bir pazarlama taktiği olarak bu yeni türe "grafik roman" (graphic novel) adı verildi. Bu adın kullanılmasının çeşitli avantajları vardı. Öncelikle, bu türün yeni bir şey olduğunu ima ediyor ve "comic" kelimesinin çocuksu çağrışımlarını uzaklaştırıyordu. Ayrıca türü roman/edebiyat statüsüne ulaştırma umudu içerisindeydi. İkincil olarak, bu türün örneklerini, albüm formatının kültürel anlamda saygı gördüğü ve her yaştan insan tarafından okunduğu Avrupa çizgi romanlarına benzeştiriyordu. Son olarak, grafik romanların edebiyatın evrimindeki son basamak olduğu ve romanın yerini tamamen alabileceği bile iddia ediliyordu. Romanın ölmekte olduğu ve görsel iletişimin büyüdüğü söyleniyordu.

Grafik romanın gündeme gelmesini "Adult Comics" adlı kitabında yukarıdaki gibi anlatan Roger Sabin bu iddiaların bazı önemli konularda yanlış izlenim-

ler uyandırdığı kanısında. Grafik romanın önceden de varolduğunu ve çizgi romanın tanımlanabilir bir kategorisi olduğunu öne sürüyor. Grafik roman için verdiği tanımlama ise şöyledir: Normalden uzun, kitap şeklinde, temasal bir bütünlüğe sahip olan bir çizgi roman çalışması. Yukarıda sayılan "Üç Büyüklerin" her biri bu tanıma uyuyordu. Gerçekten uzaklaşılan nokta bu türün yeni bir şey olduğunun iddia edilmesiydi. Sabin, grafik romanların geçmişinin 1940'lardaki çocuk çizgi romanlarına dek uzandığını ve çizgi roman fanlarının bu terimi 1970'lerin sonlarından beri kullandığını söylüyordu.

Amerika'da 1940'larda ve 1950'lerde yayımlanan ve çocukları kaliteli edebiyatla tanıştırmayı amaçlayan *Resimli Klasikler Serisi* altmış sayfalık baskılardan oluşuyordu. Başka örnekler de vardı. *Tenten* albümleri 1950'lerin sonlarında İngilizce'ye çevrilerek yayımlandı ve 1960'larda bunlara *Asteriks* ve diğer Avrupalı kahramanlar da katıldı. 1950'ler ve 1960'larda ayrıca filmden çizgi romana uyarlanan eserler de vardı. Son olarak 1940'ların sonunda, IPC, "Super Library" adı altında 130 sayfalık cep çizgi romanları hazırlamaya başlamıştı. Bunlar savaş ve casus hikâyelerinden oluşuyordu.

Robert C. Harvey ise *Art of the Comic Book* adlı kitabında, Gil Kane'in 1960'ların sonlarında ve 1970'lerde yaptığı *His name is... Savage* ve *Blackmark* gibi eserlerin modern anlamda grafik romanın ilk örnekleri olduğunu öne sürüyor ve Sabin'in formata yönelik yaklaşımına karşılık grafik romanı daha biçimsel bir yönden tanımlıyor. Çizgi roman türünün en temel iki özelliğinin konuşma balonları ve anlatının karelere bölünerek bir süreklilik kazanması olduğunu söyleyen Harvey, konuşma balonlarının çizgi romana hayat verdiğini, resimlerle konuşmaların eşzamanlı olmasının bir çeşit "gerçek hayat" izlenimi yarattığını ve anlatının karelere bölünmesinin de çizgi romanda zaman kavramını oluşturduğunu belirtiyor.

Harvey'e göre grafik romanlarda resimlere eşlik eden bir metin olmalıdır. Olmaması gereken şey ise resimlerin sadece metni süslemesidir. Metin resimler ve konuşmalar iç içe geçmeli ve birbirlerini tamamlamalıdır. Bu üç öğe bir araya gelerek hiçbirinin tek başına başaramayacağı bir etki uyandırmalıdır. Metin, resimlerde görülemeyecek ayrıntılara girmeli ve resimler dikkati metinde geçen belirli öğelere odaklamalıdır. Resimler ayrıca hareketin hızını arttırmalı ve dramatik vurgu için zamanı ve olayları algılama biçimimizi manipüle etmelidir. Harvey, grafik romanın çizgi romanın bir türü olduğunu göz

Hell Spawn

ENGİN VRANA

Yaşam doğduğu günden beri ölümün kölesidir. Ölüme direnmeye çalışır sürekli; değişir ve evrilir sırf zamanın sonsuzluğu içinde kendine biraz daha fazla yer edinebilmek için. İlk başta bu çaba bilinçsizdir, içgüdüseldir. Sonra bir gün biz varoluruz bu çekişmenin ortasında... biz, insanlar. İnsanlar farkına varırlar ölümün. Artık tehlikenin yarattığı korku değil çaresizliğin yarattığı "dehşettir" hakim olan. Köle, panik içinde kurtulmaya çalışır zincirlerinden. Yaşayan için her türlü ölüm yanlıştır, aptalcadır. Yapılacak bunca iş, yaşanacak onca zevk varken nedendir yok olmak? İnsanoğlu bir türlü çıkamaz bu sorunun içinden ve birgün bir yerlerden (yukarıdan!?) yazılar gelmeye başlar. En büyük müjdeyi verir bu yazılar. Heyecana gerek yoktur, çünkü ölümden sonra yaşam vardır! Orada bir yerlerde bizi avlayan olduğu gibi, kollayan da mevcuttur. Eğer uslu durursak, kurallara uyarsak hepimizin hayalindeki dünya bahşedilecektir bizlere. Kendi zevklerimizin ekseninde dönen, ne gündüz ne gece bilen; başka bir deyişle değişmeyen bir dünya. Acaba gerçekten böyle mi?

Al Simmons da hepimiz gibi bitmemiş bir yaşamın sonunda Botswana'da öldü; daha doğrusu öldürüldü. Suratında patlayan silah ruhunu uzaklara gönderdiğinde kafasında tek bir düşünce vardı Al'ın; karısı! (Wanda Blake). Ve tam "boşluk" onu yutacakken bir ses işitir, bir fısıltı. "Karını mı görmek istiyorsun?" diye soran bir ses sanki kendini gülmemek için zor tutuyormuşcasına. "Ruhunu bana verirsen karını bir kez daha görebilirsin" diye devam eder karanlığın içindeki şey. Al, çaresizlikle kabul eder kendisine son anda uzatılan bu eli; ilk anda elin üzerindeki pullara hiç dikkat etmemişti! Zaten her şey için çok geçti. Bütün bu olaylar kağıt üzerindeki 3-boyutlu evrenin takvimine göre 1987'de olur.

Yukarıda anlattıklarımı Al Simmons'un bölük pörçük anılarının zamanla yerlerine oturmaları sonucu öğrendim. Aslında biz okuyucuların Al Simmons'la ilk karşılaşması 1992 yılının bir gecesinde gerçekleşir. Al için birkaç saniyelik bir süre, Dünya'da 5 yıllık bir zamana tekabül edip/ uçup gitmiştir. Her yer, her şey değişmiştir onun için; kendisi bile. Zaten *Spawn* da temelde bu değişimin öyküsüdür; değişimin, seçimlerin ve varoluşun. Simmons tanımadığı bir dünyada tanımadığı bir varlıktır artık. Zincirlerle, çivilerle süslenmiş garip bir kostümü, hatırlayamadığı anıları,çürümüş cesede benzeyen bir vücudu ve aradığı bir anlam vardır sadece. Kendini çok güçlü hissetmektedir, her şeyi yapabilecek kadar güçlü. Hatıralar yerine oturdukça geçmiş berraklaşır Al için ve neden Dünya'da olduğunu yavaş yavaş anımsar. Simmons, yaşarken, bir askerdir; özel bir asker. Zamanında A.B.D. başkanını bir sulkast girişiminden kurtardı-

önüne alarak ve modern anlamdaki ilk çizgi romanın konuşma balonlarıyla ortaya çıktığı fikrinin ışığı altında ondokuzuncu yüzyılda ve yirminci yüzyılın başlarında yapılan ve resimlerin altında bir metnin olduğu örnekleri grafik roman kapsamına almıyor.

Gil Kane, *Savage*'den üç yıl sonra yaptığı *Blackmark*'ın "resmin, sinemanın, dramanın ve romanların tüm öğelerini bir araya getirmesi açısından önemli bir ilk" olduğunu söylemiştir. Harvey de grafik romanın eğer çizgi romanın ötesinde bir şey olması gerekiyorsa Kane'in çalışmalarına çok şey borçlu olduğunu be-

ğı için tüm ülke tarafından tanınmaktadır; hattâ popüler kültürün kahramanlarındandır Simmons. Emirlere uyan, her şeyi ülkesi için yapan ideal asker. Ama birgün gelir ve bu vatansever askerin kafasında soru işaretleri belirmeye başlar. Yaptıkları doğru mudur? Kim Amerika'yı tüm dünyanın polisi ilan etmiştir? Amerika'nın çıkarları masum yaşamlardan daha mı önemlidir? Resmî katillerinin bu tip soruları sormaya başlaması tahmin edebileceğiniz gibi Sam Amca'nın hiç hoşuna gitmez ve Simmons temiz bir şekilde (!) "idealler" arasından temizlenir; sonra da bir kahraman olarak timsah gözyaşları eşliğinde gömülür. Daha sonraları olayların bununla sınırlı kalmadığını, Şeytan'la anlaşanın yalnız kendisi olmadığını öğrenecektir Simmons. Ama Simmons için o anda önemli olan bunlar değildir; onun tek umrunda olan Wanda'dır, tabutunun üzerine benliğinden gelen gözyaşlarını akıtan karısı. Güçlerini kullanarak tekrardan Al Simmons'un görüntüsünü kazanmaya çalışır Spawn; ama başaramaz bir türlü (anlaşmasının bilmediği maddeleri vardır). Her deneyişinde sarışın genç bir beyaza dönüşmektedir (Halbuki Simmons siyahtır). Sorunları bununla bitmez Spawn'ın. Geçen süre içinde karısı Al'ın en iyi arkadaşıyla (Terry Fitzgerald) evlenmiştir; ayrıca Cyan isminde bir de çocukları olmuştur. Oysaki Al Wanda'nın hep kısır olduğunu düşünmüştür! Ait olmadığı bir yer ve zamanda Spawn kendi varlığını düşünmeye başlar. Kısa bir süre sonra anlayacaktır ki düşünmek artık onun için bir lükstür çünkü herkes bir parçasını istemektedir Spawn'ın.

Spawn'la ilgili bilgilere devam etmeden önce *Spawn*'ın yaratıcısı yani Todd McFarlane hakkında biraz bilgi vermenin uygun olacağı kanısındayım. 1961 Kanada doğumlu olan McFarlane Amerikan çizgi roman dünyasının en önde gelen çizerlerinden biridir. Todd'un çizim serüveni lise yıllarında başlar (zaten Spawn da bu dönemde yaratmaya başladığı bir karakterdir) Üniversitedeyken geçirdiği bir sakatlık sonucu beyzbolcu olma hayali suya düşünce (bazı kazalar hayra alamettir!) McFarlane işlerini çeşitli yayınevlerine göndermeye başlar. 700 red cevabından sonra ve üniversiteden mezun olmasından birkaç hafta önce ilk işini alır. Bu, Marvel/Epic yayın grubunun çıkardığı *Coyote* isimli dergide "Scorpio Rose" isimli bir back-up öyküsünün çizimidir. Bunun arkasından *Incredible Hulk* sayıları çizmeye başlayan McFarlane, birkaç sayılığına *Detective Comics* çizgi romanlarında (başta *Batman*) çalışmıştır.

McFarlane'nin piyasada asıl ismini duyurduğu dergi *Amazing Spiderman*'dir. Çizdiği kapak ve sayılarla o dönemde genel satış grafiklerinde dokuzuncu sırada olan dergiyi ilk sıraya taşımıştır. Todd'un ortaya koyduğu tarz halen *Örümcek Adam*'ı çizen sanatçıları etkilemektedir. *Amazing Spiderman*'in bu inanılmaz başarısı sonucu Marvel, Todd'a tek başına çıkaracağı bir *Örümcek Adam* dergisi verme kararı almış ve 1990 yılının Ekim ayında çıkan dergi 2.5 milyondan fazla satarak gelmiş geçmiş en çok satan dergi ünvanını kazanmıştır. Bu dergide Spawn'a çok benzer bir tarz görebilirsiniz. Birtakım bilgilerin televizyon aracılığıyla verilmesi, bir sayfadaki panellerin birbirlerine ağ, kan ya da kemik gibi bir çizimler bütü-

lirtiyor. Öte yandan Harvey, seksenlerin sonunda grafik roman teriminin çizgi romanlardan sadece sayfa sayısının fazla olması ve kapağının kalınlığıyla ayrılan eserler için kullanılmaya başladığından dem vuruyor. Bunun bir pazarlama taktiği olduğunu ve türün sanatsal statüsünü yükseltmek için kullanıldığını düşünüyor.

Roger Sabin grafik romanı üçe ayırıyor: İlki, kitap şeklinde normal bir çizgi romandan daha uzun bir çizgi anlatıyı içeren yayındır ve önceden seri olarak yayımlanmamıştır. İkincisi, önceden seri olarak yayımlanmış bir çalışmadır.

nüyle bağlanması, kullanılan çeşitli duruşlar vs... Spawn'la ciddi benzerlikler göstermektedir.

McFarlane, Örümcek Adam'ın 13. sayısını bitirdikten sonra Ağustos 1991 yılında Marvel'dan ayrılma kararı almıştır. Bu karar önemli ölçüde çizgi roman piyasasının çehresinin değiştirecek olayların da başlangıcıdır. Yaratıcının yarattığı karakter üzerinde tam hak sahibi olacağı bir sistem amacıyla Marvel'daki Larsen, Liefeld gibi başka ünlü çizerlerle beraber Image'ı; kurmuştur ve *Spawn* bu sistemde McFarlane'in dergisidir. Mayıs 1992'de ilk sayısı çıkan *Spawn* 1.7 milyon satarak en çok satılan bağımsız dergi rekorunu kırmıştır. *Spawn*'ın başarısı sürekli artarak devam etmiş ve dergi 16 ayrı dile çevrilmiş ve 120 ülkede piyasaya sürülmüştür.

Spawn'ın başarısı birtakım mini serileri ve yeni dergileri doğurmuştur. Violator ve Angela mini serileri; *Curse of the Spawn*, *Spawn the Undead*, *Dark Ages* gibi dergilerde piyasada yakın başarılara imza atmıştır. Amerika'da en çok satanlar listesinde ilk ondan hiç inmediği gibi McFarlane'in kendisinin sahip olduğu oyuncak serileri, HBO'da yayımlanan çizgi film ve New Line cinema tarafından hazırlanan *Spawn* filmi zincirin diğer halkalarıdır.

Sanırım artık Al'ın acı dolu yaşamına dönebiliriz. En son bıraktığımızda Al, bir iç hesaplaşma içindeydi. Ama şartlar Al'a maalesef bu şansı vermez. Cehennem'in B. bölgesinden Spawn'a göz kulak olması için gönderilen Violator ilk önemli sorunudur. Gerisi de gelir: Vlolator'un mafya babalarının kalbini sökerek öldürmesinden Spawn'ı sorumlu tutan Don Antonio Twistelli ve onun Italya'dan getirttiği cyborg Overtkill, Cennet'in ödül avcılarından Angela, orta sınıf çocuklarının oluşturduğu techno sokak çeteleri ve kullandıkça azalan güçleri öykünün gerilim noktaları olur. Herkesin ve her şeyin kendine karşı olduğu bu dönemde Al, kendine Bowery'de (New York'ta bir mahalle,genellikle evsizlerin bulunduğu bir bölge) bir ev ve bir aile bulur. Oradaki insanlar görüntüsüne aldırmaksızın onu aralarına kabul ederler. Spawn'da bir süre sonra onları sahiplenmeye ve korumaya başlar. Bowery mistik bir yerdir ayrıca, Spawn sürekli oraya çekildiğini hisseder; Cogliostro'yla (fazla bir şey belli etmeden ortada nelerin döndüğünü bilen biri diyebiliriz onun için) orada tanışır; arka fonda gazete okuyan Elvis'i görebilirsiniz Bowery'de. Mekânın öykünün içinde çok önemli bir yeri vardır.

Başlarda *Spawn*'ın değişlm, seçimler ve varoluş ile ilgili olduğunu söylemiştim. Spawn'ın ismi bile bir seçimi ortaya koyar aslında. En başında Simmons bir seçim yapmış ve bunun sonunda cehennemden hasıl olmuştur (Hellspawn). Ama Cehennem'in Cennet'le oynadığı satrançta bir piyon (Hell's pawn) olup olmamak onun elindedir. Gücünü kullanıp, kullanmamak da Simmons'un elindedir; nasıl kullanacağı da. Seçimler onu biçimlendirir ve Spawn her zaman doğru seçimler yapamaz maalesef. Mesela ilk dönemlerde Spawn olaylara "göze göz, kana kan" yaklaşımıyla yaklaşırken bu tavrından bazı dönemlerde sıyrılıp kimi zaman geri döndüğünü görürüz. Kendi varoluşunun anlamı da Simmons'un önemli sorunlarından biridir. Simmons, kendi mezarını kazdığında cesediyle karşı-

Bir ciltte toplanmadan önce bölümler halinde bir dergi ve saire içinde yayımlanmıştır. Daha çok ondokuzuncu yüzyılda yayımlanan ve Charles Dickens'ın çalışmalarıyla örnek teşkil ettiği tefrika romanlara benzer. Üçüncü ve en yaygın biçimi, çizgi roman sürekliliğinin bir bölümünü içerir ve Amerikan ya da Amerikan tarzı çizgi romanlara uyar. Eğer bu tip çizgi romanları pembe diziler olarak düşünürsek, grafik romanlar dört, altı, on iki ya da herhangi bir sayıda bölümün bir ciltte toplanmasıdır.

Sabin'e göre grafik roman bütün bir hikâyeden ya da bağlantılı kısa hikâyeler-

laşır ve daha sonra vücudunun necroplasma denilen bir maddeden yapıldığını, kostümünün de neural bir parazit yaşam formu olduğunu öğrenir. Bu onu artık ne ölçüde Al Simmons olduğu sorusuna götürür sürekli. Bu sorunun cevabını da Wanda'nın büyükannesinin (Grandma Blake) görmeyen gözleri verir büyük ölçüde. Grandma Blake, Al'ın her gelişinde onu cennetten gelen bir melek gibi karşılar. Bu ortamda Spawn "öğrenirken" onların getirdiği yeni soru(n)lar bulur kendi varlığında.

Spawn'ın başarısındaki bir başka etmen de çok sayıdaki iyi işlenmiş yan karakterin varlığıdır. Çoğu derginin aksine bu karakterler, sadece belli görev ve tavırları olan kuklalar değillerdir. Lorel-Hardy'e benzeyen polis dedektifleri Sam-Twitch, Al'in eski patronu Jason Wynn, bir Dr Jeykil-Mr. Hyde vakası olan cehennemden çıkma Violator, Simmons'la anlaşmayı yapan cehennemin 8. bölgesinin efendisi Malelbolgia, her şeyi bilen Kont Cogliostro ve Bowery halkı... Hepsi hikâyenin içinde kendi başlarına varolurlar. Çok kısa süre görünen Gabrielle gibi bir karakter bile bu iç tutarlılığa sahiptir.

Spawn'ın ülkemizde yayımlanan bölümleriyle ilgili bir eleştiri yapılacak olursak, ilk söylenebilecek şey ilk sayılardaki yazımın zayıflığıdır. McFarlane'in fikirleri ilginç olmasına karşın bunları panellere bölme ve biçemsel bir güzelliğe ulaştırma yetisi zayıftır. Ama McFarlane'i diğerlerinden ayıran nokta da burada başlar. Todd eleştirileri dinlemiş ve kafasında bir çözüm üretmiştir. Bu çözüm belki de *Spawn*'ın en iyi sayıları olan 8-11 sayı arasındaki periyodu ortaya çıkarır. Piyasanın en önemli yazarlarından Neil Gaiman, Frank Miller, Alan Moore ve Dave Sim, bir gün *Spawn* yazmak isteyip istemeyecekleri konusunda bir telefon alırlar McFarlane'den ve hepsi kabul ederler bu öneriyi. Ortaya çıkan çalışmalar *Spawn*'ın gelişimine önemli katkıda bulunmuştur. Bunun ötesinde *Spawn*'ın kare planları hep etkileyici olmuştur; rüya bölümlerinin kendi iç bütünlüğü, daha evvel de bahsettiğim bir sayfadaki panellerin belli bir çizimle bir araya getirilmesi (hattâ bazen bu çizimin Spiderman günlerini anarcasına ağ olması) McFarlane'in akıl almaz kırılan eşyalar (camkapı vs..) çizme yeteneği ve kendine has insan betimlemeleri *Spawn*'i gerçekten zevkle okunabilecek bir dergi haline getirir Ayrıca yaratıcıyla dergi arasındaki duygusal bağı da rahatlıkla hissedersiniz *Spawn*'da. McFarlane zevkle çizmiştir tüm sayfaları; bakınca hissedersiniz. Ufak espriler de serpiştirir sağa sola; mesela Cyan'ın oyuncakları arasında Dave Sim'in *Cerebus*'u ve *Felix The Cat* oturur sakin sakin. Aynı *Felix the Cat* bazen bir konserve kutusunun üzerinde bazen de bir kavgayı şaşkın şaşkın izlerken çıkar karşımıza öykü boyu. Galiba *Spawn*'in en etkileyici yönü de bu duygusal bağ.

Toparlamak gerekirse *Spawn* ve McFarlane çizgi roman piyasasındaki değişimin öncüleri olmuşlardır. Yaratıcıların hakları konusunda çığır açan olaylar ve sistemdeki bir takım değişiklikler Image'in bu çıkardığı ilk serinin başarısıyla mümkün olmuştur. Piyasadaki birçok klişeye mesafeli kalarak ortaya konulan *Spawn* çizgi roman okuyucusunun yeniliğe açıklığını kanıtlamıştır statükocu editörlere.

den oluşabilir. Grafik romanın kilit noktası temasal bir bütünlüğe sahip olmasının gerekmesidir. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, grafik roman kitap şeklindeki bir çizgi romandır; ama kitap şeklindeki her çizgi roman grafik roman değildir. Örneğin, sonu olmayan hikâyelerin toplandığı albümler bu kapsama girmez.

Grafik romanın yaptığı patlamanın kökeninde üç tarihsel olay vardı: 1970'lerde ve 1980'lerde Avrupa'da ortaya çıkan yetişkinlere yönelik albümlerin etkisi, kalıplara uymayan sanatçıların, henüz fikri bile kabul görmemişken daha uzun

soluklu çalışmalar yapması ve pazarda doğrudan bir "kitap kültürü"nün ortaya çıkması. Bu üç özelliğin herbirinin ardında underground'un entelektüel anlamda özgürleştirici etkisi vardır: Çizgi romanları tekrar yetişkin bir kitleye sunmakla kalmamış, sanatçılara da her alanda "daha büyük düşünmek" için ilham vermiştir.

Avrupa'da 1970'lerin ortasından itibaren yetişkinlere yönelik bir çizgi roman kültürü gelişmeye başlamıştı. Son aşamada albüm olarak yayımlanması planlanan işler aylık dergilerde, her seferinde birkaç sayfa olmak üzere yayımlanıyordu. Bu sistem daha uzun anlatıların, kaliteli prodüksiyonun ve sanatçılar için önceden görülmemiş bir biçimde prestijin kapılarını açtı ve sonradan bu bir 'auteur' sistemine dönüştü. Böylece sanatçının ünü temel alınarak albümler yayımlanmaya başladı.

Avrupa'daki bu albümler 1970'lerde düzenli bir şekilde çevrilerek ve yayımlanarak İngiltere'de ve Amerika'da bulunan ilk "yetişkinlere yönelik grafik romanlar" oldular.

Avrupa örneği İngiltere ve Amerika'yı iki sebepten dolayı etkiledi. Birincisi, albüm satışları inanılmaz rakamlara ulaşabiliyordu. İkincisi İngiltere ve Amerika'daki sanatçılar, Avrupalı meslektaşlarının kültürel ve mali statü açısından kazandıkları saygıdan ve bunun getirdiği yaratıcı özgürlükten ilham almışlardır.

1980'lerin ortasında "grafik roman" terimi artık iyice yerleşmişti. Yine de, eklemek gerekir ki, gerçekten bir süreklilik arz eden anlatıların yüzdesi çok azdı. Çoğu grafik roman, kökenlerinde dergiler olduğu için bağlantılı kısa hikâyelerden oluşma eğilimindeydiler. Aslında bazıları bütünlüğe dikkat etmeden, grafik roman terimini sadece eski ürünleri yeniden yayımlamak için kullandı.

1986-87'de grafik roman yer üstüne çıktı. Sonrasında, yetişkinlere yönelik çizgi romanlarda, özellikle grafik romanlarda bir patlama yaşandı. Bu şekilde

her türlü şey yayımlandı ya da yeniden basıldı. Yayıncıların sömürebilecekleri pek çok materyal vardı: Avrupa'dan, Japonya'dan ve dünyanın diğer yerlerinden çizgi romanlar, önceki on yıl boyunca yayımlanmış en iyi seriler, 1986'dan sonra yayımlanan, devamlılık ve bütünlük arz eden bazı hikâyeler. Çeşitlilik açısından, sadece roman listelerinde görülebilecek bir yelpazeye sahipti.

Üç Büyükler'in neden olduğu grafik roman patlamasıyla beraber çizgi roman dükkanlarında yeni bir müşteri tipi belirdi. Bu müşterilerin çizgi romanla ilgili pek fazla bilgileri yoktu; sadece medyanın pompaladığı albümlerle ilgileniyorlardı. Daha da önemlisi, çizgi romanlar için tamamen yeni bir satış noktası ortaya çıktı; kitabevleri. Çizgi romanların daha önce çizgi roman dükkanlarına hiç rastlamamış olan insanlara ulaştırılmasında bu, ileri doğru, büyük bir adımdı. Böylece Üç Büyükler'in her biri çok satanlar listesine girdi. Yazarları ve çizerleri ünlü oldu ve çizgi romanlarla değil de grafik romanlarla iştigal ettiklerinde önceden görmedikleri bir saygı ve ciddiyetle karşılandılar.

Ama her grafik roman her anlamda iyi değildi. Kalite her zaman öncelikli değildi. Bazıları elde bulunan kaynaklarla alelacele hazırlanıyor, diğerleriyse grafik roman fikrinden açıkça hoşlanan ama pek söz sahibi olmayan sanatçılardan alınıyordu. Dahası, bu tür altında yayımlanan eserlerin çoğu, Dark Knight ve Watchmen'in başarısının ardından ortaya çıkan revizyonist süper kahraman hikâyeleriydi ve genelde grafik roman olmadıkları halde bu terimi bir pazarlama aracı olarak kullanıyorlardı. Daha olumlu bir şeylerden bahsetmek gerekirse yeni çıkan ürünlerin bazıları gerçekten olağanüstüydü. Yeni 'auteur'ler arasında Türkiye'de de Arkabahçe yayıncılık tarafından *Sandman* adlı eserinin ilk kitabı yayımlanan Neil Gaiman ve Grant Morrison (Arkham Asylum) da vardı.

Ama, bu "dalgada" ürünün kalitesi ne olursa olsun satıyordu. Büyük kitabevleri grafik roman rafları açmaya başlamıştı. Ve yayıncılar bu pazarı gittikçe daha çok hedefliyordu. Grafik romanlar artık sıklıkla kaliteli dergilerin edebiyat sayfalarında yer alıyordu ve bu sayfalarda genellikle çizerlerden çok yazarlara değiniliyordu. Bazı üniversitelerde onlar hakkında araştırmalar yapılıyordu. Kısaca, grafik romanlar, çizgi romanların edebiyat imajında yeniden yaratılmasına hizmet etmiştir.

Üç büyüklerin ardından gelen tüm iyimserliğe rağmen grafik romanların satış rakamları hayal kırıklığına uğrattı. Bunun sebepleri arasında yüksek fiyatlar, kitap sektöründe tecrübesiz olma ve halkın ilgisiz kalması vardı. 1991'de bazı kitabevleri grafik romanları raflardan indiriyor ve bazı yayıncılar pazardan tamamen çekiliyorlardı.

Yine de kendilerini marjinal bir şekilde de olsa kanıtlamışlardı ve artık yayın dünyasının daha önce olmadıkları kadar bir parçasıydılar. Bugün, kimsenin onların kalıcı olduğundan şüphesi yok.

Maskesiz İntikamcı: Punisher

CAN T. YALÇINKAYA

Amerikan süper kahraman ekolünde Batman'in öncülüğünde başlayan "karanlık kahramanlar" alt türünün bir üyesi olan Punisher (Cezalandırıcı) ilk kez Şubat 1974 tarihli *Amazing Spiderman* sayı 129'da göründü. Yaratıcıları yazar Gerry Conway ve ressam Ross Andru idi. Kostüm tasarımını ise John Romita Sr. yapmıştı. Conway, Punisher'ın Örümcek Adam'ın bir sayıda alt edeceği bir "kötü adam" olmasını planlamıştı. Ama bu "kötü adam"dan öylesine hoşnut kalındı ki, Punisher 1970'ler boyunca başta Örümcek Adam ve Daredevil olmak üzere çeşitli kahramanlarla ekip çalışması yaptı ya da sert yöntemleri yüzünden onları karşısına aldı. Biz de Punisher'la ilk kez - Mavi Kaplan adıyla - Bilka yayınlarından çıkan *Örümcek Adam*'ın 4. Sayısında tanıştık.

Punisher karakterinin "aksiyon ve macera janrlarının babası" olarak bilinen Don Pendleton'ın 1969'da yazdığı -ve sonra yaklaşık kırk kitaplık bir diziye dönüştürdüğü- "War against the Mafia" adlı kitabının kahramanı olan -ve Punisher gibi bir "savaş günlüğü" tutan- "Executioner"dan (İnfazcı) esinlenerek yaratıldığı ileri sürülüyor.[1]

Marvel Preview'un ikinci sayısında Punisher'ın geçmişi anlatıldı. Buna göre, O, aslında Frank Castle (Castiglione olarak doğmuştu ki bu İtalyan soyadını bırakıp Castle gibi fazlasıyla İngilizce kokan bir soyadını alması, onun etnik kökenini bir kenara bırakıp tam anlamıyla Amerikalılaşma çabası içinde olduğuna işaret edebilir) adında "bahriyeli" bir Vietnam gazisiydi. Ailesi, Central Park'ta sakin sakin piknik yaparken civarda vuku bulan bir çete savaşı sonucunda öldürülünce bir süre ortadan kaybolmuş, sonra kuru kafa sembollü kostümü ve pek çok ateşli silahla ailesinin intikamını almak için ortaya çıkmıştı. Suçla savaşan "tek kişilik bir ordu" olarak misyonunu hâlen sürdürüyordu.

1980'lerde ressam Mike Zeck ve yazar Steven Grant, Punisher'ın kendi serisi olması gerektiğine karar verdiler. Fakat Marvel Comics yöneticilerinin insanları öldüren bir kahramana sahip olma konusunda endişeleri vardı. O sırada Mike Zeck DC Comics'le görüşüyordu; Marvel Zeck'i kaybetmekten korktuğu için 1986'da bir mini seri için izin verdi.

Seri, çıkar çıkmaz tükendi. Marvel da daha önceki politikasını bir kenara bıraktı ve Punisher'a kendi düzenli serisini verdi. Sonra "The Punisher's War Journal", "The Punisher's War Zone" ve "The Punisher 2099" başlıklı seriler geldi. İçerdiği şiddet gösterilmekten çok ima edildiği için Comics Code Authority ile pek bir sorun yaşamadı. 1996 yılında Punisher serileri sona erdi. Daha sonra, Punisher, Marvel Knights dizileri içinde yeniden ortaya çıktı.

Punisher'ın yayına başladığı dönemlerde okuyucu tarafından çok tutulmasının pek çok nedeni vardı. Öncelikle 1980'lerde artan suç oranı ve liberal bir adalet sisteminin çoğu suçluyu serbest bırakması halkın kendi adaletini yerine getiren "vigilante"lere[2] sempatiyle bakmasına sebebi-

1 Coville, Jamie. www.geocities.com/Athens/8580/punisher.html.

2 "Vigilante" kelimesinin Türkçe'de tam bir karşılığı yok. Genelde sert yöntemler uygulayarak yasaların sağlayamadığı adaleti kendi başlarına sağlamaya çalışan kişilere bu ad veriliyor. Kimi yazı ve incelemelerde "Kanun Koyucu" olarak kullanılıyor.

Önemli grafik roman sanatçılarından bazıları şöyle sıralanabilir:

Will Eisner; Spirit karakterinin yaratıcısı olan Eisner, 1970'lerin başından itibaren underground kapsamında eserler vermeye başlamıştı. 1978'de, 1930'larda New York'un viranelerindeki hayatı anlatan yarı otobiyografik eseri *A Con-*

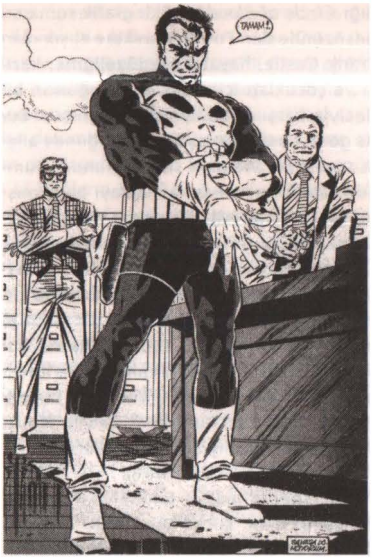
yet veriyordu. Reagan dönemiydi ve sağ görüş hakimdi.

Ayrıca Punisher'ın kendi serisine kavuştuğu yıl olan 1986 aynı zamanda kostümlü kahramanların da birer vigilante olarak gösterildiği revizyonist süper kahraman hikâyelerinin başyapıtı kabul edilen Frank Miller imzalı *The Dark Knight Returns*'ün çıkış tarihiydi. Elbette *Punisher* dizisi *Dark Knight Returns* ya da Alan Moore ve Dave Gibbons ikilisinin *Watchmen*'i gibi eleştirel özellikler taşımıyordu.

Punisher bu revizyonist süper kahraman hikâyelerindeki liberal bakış açısının tam tersinin bir ürünüydü. İlk kez ortaya çıktığı 1970'li yıllardaki Charles Bronson filmlerinin ve özellikle Clint Eastwood'un "Dirty Harry" serilerinin çizgi romandaki bir uzantısı gibiydi - ki Roger Ebert 29 Aralık 1971 tarihli *Chicago Sun Times* gazetesinde yaptığı Dirty Harry eleştirisinde "eğer birileri Amerika'da faşizmin yükselişi hakkında bir kitap yazacaksa Dirty Harry'ye de bir bakmaları gerekir" demişti.[3]

Dirty Harry suçluların haklarına saygı göstermez ve bu yüzden otoriteyle başı "az ya da çok" daima derttedir. Bir katil, Harry onu "kitaba göre" tutuklamadığı için serbest bırakılmıştır. İkinci karşılaşmada ise tutuklama zahmetine girmeyecektir. Harry Callaghan ve Frank Castle arasındaki yegane fark bir rozettir denebilir - ki serinin ilk filminin sonunda Harry'nin rozetini fırlatıp attığını hatırlatmakta da fayda var. Aynı şekilde toplumdan dışlanmışlardır... Aynı şekilde suçluların lehine işleyen yasaları hoşnutsuzlukla karşılarlar ve kendi adaletlerini uygularlar.

Punisher'ın kişiliğini şekillendiren bir başka unsur da Vietnam gazisi olmasıdır. Amerika'nın "tüm dünyada demokrasinin bekçisi olma" politikasının bir parçası olan bu savaş tüm bir toplumun hissiyatını et-



kilemiş, başkan Richard Nixon'ın "Vietnam Sendromu" adını verdiği bir ruh halinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Yıllar süren savaş sonucu verilen büyük maddi ve manevi kayıp, bu savaşın - otoriteler kabul etmese de - Amerika'nın kaybettiği ilk savaş olması gibi nedenler toplumda neo-izolasyonist bir yaklaşımın yeşermesine ve girilen bir savaştan bir türlü çıkılamayacağı inancının yerleşmesine yetmiştir.

Madalyonun bir de öteki yüzü vardır. Vietnam gazileri geri döndüklerinde hiç de törenlerle karşılanmamışlardır. Uyum kurma sorunu çeken askerler ve ailelerine yardım etmek için hemen hiçbir şey yapılmamıştır. Dahası Vietnam savaşından sonra çehresi değişen Hollywood'un, kimi filmlerde orada savaşan askerlerin hepsini acımasız birer katil olarak resmetmesi, Vietnam gazilerinin duygusal anlamda da yaralanmalarına neden olmuştur.

Alfa'nın da *Kanlı Koğuş* adıyla yayımla-

3 www. the-dirtiest.com/records.htm

tract with God'ı yayımladı (Kitap formatındaydı, önceden seri olarak yayımlanmamıştı ve grafik roman adıyla pazarlanan ilk yayındı).

Bryan Talbot; İngiliz underground'unun yıldızlarından biri olan Talbot'un *The Adventures of Luther Arkwright* adlı eseri tutkulu, çok katmanlı bir bilimkur-

dığı *Circle of Blood* başlıklı grafik romanın önsözünde Carl Potts, "Harekete alışık olan Frank Castle, hayatın tekdüzeliğine, karısı ve çocukları için yaşıyor olduğunun bilinciyle karşı çıkabiliyordu"[4] demiştir. Buna göre, Castle, savaştan döndüğünde ailesi sayesinde Vietnam sendromunun olumsuz etkilerine maruz kalmamayı başarmıştır. Fakat içinde hâlâ bir şiddet duygusu olduğu aşikârdır. Potts, aynı önsözde Frank Castle'ın geçmişinden bahsederken savaştan sonra çeşitli güvenlik firmalarında çalıştığını söyler. Ailesinin suçlularca öldürülmesi Castle'ı, içindeki tüm şiddet duygusunu intikam almak için kullanmaya itmiştir. Ama intikamını alması bile onun bu şiddet duygusundan kurtulmasına yetmemiş, "hayatın tekdüzeliğinden" suçluları öldürerek kurtulmaya başlamıştır(!).

Punisher'ın maske takmaması da onu yerleşmiş olan "süper kahraman" imajının dışında bırakan başka bir özelliğidir. Birkaçı dışında hemen hepsinin maskeli olduğu bir süper kahraman evreninde işini maskesiz olarak yapmaktadır. Gayet açıktır ki maske iki ayrı dünyayı temsil etmektedir. Robert Inchausti, *The Superhero's Two Worlds*[5] adlı yazısında çizgi romanlarda, kahramanların hayatlarının nasıl ikiye ayrıldığına odaklanıldığını belirtmiştir. Gizli bir kimlik aslında çift kişilikli olmanın da bir göstergesi sayılabilir. Maskeli kahramanlar hayatlarını ikiye bölmek suretiyle hem "sıradan bir insan" olarak hayatlarını sürdürmeye ve diğer sıradan insanlarla ilişki halinde olmaya devam edebilirler - böylelikle onları gizli kimliklerinin neden olabileceği tehlikelerden korumuş olurlar - hem de "büyük güçlerinin getirdiği büyük sorumluluklarını" yerine getirmiş olurlar - başka bir deyişle "toplumsal olarak yüceltilen orta sınıf hayatını yaşayan ama güç anlamında elit" karakterlerdir, "yani milyonlarca çocuğun rüyası." Sürdüğü iki hayattan birinden vazgeçmek bir kahramanın kendini yarım hissetmesine neden olabilir.

Punisher için durum farklıdır. Ailesinin ölümünden sonra sıradan bir insan olarak hayatını sürdürmeye devam etmek ve diğer insanlarla iletişim içinde olmak gibi bir kaygısı ya da koruyacak kimsesi kalmamıştır. Düzenli bir şekilde görüştüğü tek kişi ona çeşitli konularda yardımcı olan ve ekipman sağlayan bilgisayar dahisi Microchip'tir. O da kendini Punisher'la aynı davaya adamıştır. Bu yüzden iki ayrı hayat sürmesi gerekmemektedir. Tüm bunlara rağmen Punisher'ın karşı cinsle ilişki kurduğuna şahit oluruz. Fakat beraber olduğu kadınlar ya ona ihanet eder (bkz. *Kanlı Koğuş* adlı macerada Angela) ya da ölürler (bkz *Bilgisayar Savaşları* adlı macerada Connie). Bu sayede tüm hayatını misyonuna adayabilmektedir.

Temel olarak, Punisher'ın karakteri yukarıda bahsettiğimiz gibi olsa da, elbette yazarlar değiştikçe Punisher'ın kişiliğinin ayrıntıları da değişmiştir. Örneğin en çok *Punisher* hikâyesi yazan yazarlardan biri olan Mike Baron, Punisher'a duygusal bir derinlik kazandırmıştır. Baron'un yazdığı *Brattle Gun* adlı macerada (Ülkemizde *Punisher*'ın ilk sayısında *Cehennem Topu* adıyla yayımlanmıştır) Punisher'ı üçüncü dünyadaki iki "Marvel ülkesi" olan Zukistan ve Trafia arasında geçen savaşın ortasında görürüz. Punisher ve yardımcısı Microchip'in sokaktaki suçtan başka dünya barışı için de endişelendiklerine şahit oluruz. Maceranın sonunda Punisher, en çok parayı veren tarafa silah satan Brattle'ı öldürerek dünya barışına katkıda bulunur.

Yine Mike Baron'un yazdığı *Flag Bur-*

4 Alfa Yayınları'nın çevirisinden aynen alınmıştır. Çeviriyi kimin yaptığı belirtilmemiştir.

5 Inchausti, Robert. "The Superhero's Two Worlds." The Hero in Transition. Eds. Ray B. Browne, Marshall W. Fishwick. Bowling Green University Popular Press. Bowling Green, Ohio, 1983.

gu macerasıydı. Okült temaları, İngiliz tarihinden senaryoları ve anarşist politikayı bir araya getiriyor ve öykü aynı anda çeşitli "paralel evrenler"de geçiyordu. Nicholas Roeg'in filmlerinden etkilenen anlatıda çeşitli sinemasal anlatım teknikleri de kullanılmıştı.

ner adlı macerada (*Infazcı Punisher* sayı 6: "Bayrak Yakan") Punisher, gösterilerinde bayrak yakan bir performans sanatçısını, onu linç etmek isteyen bir güruhun elinden kurtarır ve şöyle der: "Bayrak yakanları sevmem. Ama birkaçı bir araya gelince kahraman kesilenleri hiç sevmem." Maceranın sonunda ise bir daha bayrak yakarsa onu "pataklayacağını" söyler.

Carl Potts ise hem yazıp hem çizdiği *An Eye For An Eye* bölüm 1 ve 2'de (Sunday In the Park ve Tie A Yellow Ribbon. *Infazcı Punisher* sayı 15, 16, 17. *Parktaki Pazar Günü* ve *Sarı Kurdela*) *Punisher*'a şiirsel bir anlatım kazandırmıştır. Üstteki karelerde hikâye normal akışını sürdürürken, Potts, alttaki enlemesine uzun karelerde anlatıyı bölmüş ve sade bir çizgiyle Frank Castle'ın ailesinin öldürülüşünü resmetmiştir. Son karede bir uçurtmanın üstüne vuran kurukafa gölgesi gerçekten etkileyicidir.

Punisher, 1989 yılında beyaz perdede de boy göstermiştir. Yönetmenliğini Mark Goldblatt'in yaptığı *The Punisher* adlı filmde Frank Castle'ı Dolph Lungdren canlandırmıştır. Çoğu çizgi roman uyarlamasında olduğu gibi orijinal hikâyeye sadık kalınmaması Punisher hayranlarının genelde filmi beğenmemesine yol açmıştır. Filmde Frank Castle, bir Vietnam gazisi değil eski bir polistir - ki herhalde Bu Frank Castle ile Dirty Harry'nin birbirlerine en çok benzedikleri noktadır - Ayrıca üzerinde kurukafa sembolü olan bir kostüm giymez. *The Punisher* ülkemizde de çeşitli özel kanallarda gösterilmiştir.

Punisher, ülkemizde Alfa yayınları tarafından 1991-1993 yılları arasında *Infazcı Punisher* adı altında önce 18 sayı, daha sonra bu 18 sayıyı da içeren 8 cilt halinde yayımlanmıştır. Bu seri boyunca pek çok Punisher macerasına imza atmış olan Mike Baron'un hikâyelerine ağırlık verilmiştir; yayımlanan otuz dört maceradan yirmi biri Baron'un imzasını taşımaktadır. Ayrıca bazı önemli *Punisher* maceraları da es geçilmemiştir. Mike Zeck ve Steven Grant ikilisinin ürünü olan 1986 tarihli *Circle of Blood* (Limited Series) *Kanlı Koğuş* adıyla yayımlanmıştır. Bunların dışında orijinal sayılar düzenli bir şekilde yayımlanmamış olsa da "regular series"in ilk sayılarının çoğu - ki bunların hepsi de Baron'un kaleme aldığı sayılardır - ve *War Journal*'ın ilk iki sayısı bu otuz dört maceranın içinde yer almıştır. Kapaklardan anlaşıldığı kadarıyla 7. sayıdan itibaren yayımlanan maceralar bazı Punisher maceralarının tekrarlandığı bir dergi olan *Punisher Magazine*'den alınmıştır. Yayımlanan maceraların kaynağı sadece Punisher da değildir. *Daredevil* sayı 292 ve 293'te yayımlanan *Body Count* ve *Murder by Numbers* adlı maceralar *Sen Korkusuz Birisin* adı altında yayımlanmıştır. Ayrıca 26. sayı *What If... The Punisher Had Killed Daredevil?* 4. sayıda *Punisher Daredevil'i Öldürürse* adıyla yayımlanmıştır.

Infazcı Punisher'la birlikte derginin ortasında fazla kapsamlı olmayan bir çizgi roman ansiklopedisi de ek olarak verilmiştir. *Alfa Grafik* dergisiyle birlikte verilmekte olan ansiklopedi bu yayın 4. sayıdan sonra durunca *Punisher*'ın içinde yayımlanmaya başlamıştır. İçinde Türkiye'de yayımlanmış olan veya olmayan çizgi romanlar hakkında kısa bilgiler vardır. 120 sayfalık bu ansiklopedi 12. sayıda tamamlanmıştır. Daha önce de belirttiğimiz gibi dizinin yayımlanış biçimi biraz karışıktır. İlk sayı Ekim 1991'de yayımlanmış, 18. sayı Kasım 1992'de çıkmıştır. Sonra ilk 17 sayı 4 cilt halinde yeniden basılmıştır. 5. ciltte 18. sayı verilmiş ve diziye kaldığı yerden devam edilmiş, gerekçe olarak da 32 sayfalık bir derginin doyurucu olmaması ve cilt satışlarının "gayet iyi" olması gösterilmiştir. Ne var ki o dönemde git gide düşmekte olan çizgi roman satışları *Punisher*'ı da etkilemiş, *Punisher* ciltleri için sekizinci sayıdan sonrası olmamıştır.

Art Spiegelman; en çok bilinen eseri "Maus"tur. Chicago underground'unun önde gelen isimlerinden olan Spiegelman, Maus üzerinde çalışmaya 1978'de başlamış. Orijinal olarak Raw dergisinde altı bölümde yayımlanan hikâye 1987'de Penguin tarafından kitaplaştırıldı. Maus, Vladek Spiegelman'ın Nazi

katliamı sırasındaki deneyimlerini, oğlunun kaydettiği şekilde anlatıyor ve yahudileri fare, Almanları kedi, Polonyalıları domuz olarak çiziyordu. Eseri aynı zamanda yazarın, babasıyla günümüzdeki ilişkisini ve nazi katliamının bu ilişkiyi nasıl etkilediğini gösterdiğinden, kısmen otobiyografik özellikler de taşıyordu. Daha sonra 1992'de Vladek Spiegelman'ın savaşın son yılındaki deneyimlerini anlatan ve yine daha önce *Raw*'da yayımlanmış olan Maus II'yi kitaplaştırıldı.

Çizgi romanın, roman şiir, hikâye gibi yüksek sanatlar arasında sayılmaması, Nazi katliamını hafife almakla suçlanmasına neden olsa da *Maus* edebî çevrelerce kabul gördü ve çeşitli ödüller kazandı.

Alan Moore'un en çok bilinen eserleri *Swamp Thing* ve *Watchmen*'dir. Moore genelde çizgi romanlara ileri düzeyde bir psikolojik derinlik kazandırmasıyla tanınır. Üç Büyüklerden biri olan eseri *Watchmen*'i İngiliz 2000AD dergisinden arkadaşı Dave Gibbons resimlemişti. Moore'un yazdığı bu revizyonist süper kahraman hikâyesinde, aralarından biri bir suikaste kurban giden bir grup orta yaşlı süper kahramanın emeklilikten vazgeçip işin başına dönmeleri anlatılıyordu. Hikâye boyunca bu kahramanların çatışan dünya görüşleri vurgulanıyordu. Watchmen "gerçek bir dünyadaki" kostümlü karakterlerin hikâyelerini anlatıyor ve aşırı şiddet sahneleri içeriyordu. Moore'un eseri politik anlamda liberal bir görüşü savunuyor ve 'vigilantism' (kendi adaletini yerine getirme) kavramını sorguluyordu.

Yine Alan Moore'un yazdığı ve *Batman* hayranları arasında önemli bir yeri olan *Killing Joke* adlı hikâye, 1989 yılında Tim Burton'ın yönettiği ilk Batman filminin başlattığı furya sırasında -Batman kolyeleri veren gençlik dergileri, Batman maskesi veren gazeteler ve saire- *Bando* dergisi tarafından ek olarak verilmiştir. Batman'in gizemli düşmanı Joker'in geçmişini anlatan hikâyede ileri derecede şiddet ve komiser Gordon ve kızı Barbara'nın çıplak olarak göründüğü sahneler olmasına rağmen çocuklara yönelik bir dergide yayımlanması ilginçtir (Bando'nun aynı zamanda, yine önemli bir Batman hikâyesi olan ve ikinci Robin, Jason Todd'un Joker tarafından demir bir sopayla dövülerek öldürüldüğü *A Death in the Family*'yi de ek olarak verdiğini de söyleyelim).

Frank Miller; en çok Marvel'ın *Daredevil*'i ve DC'nin *Batman*'indeki çalışmalarıyla tanınır. 1976'da profesyonel olarak çalışmaya başlayan Miller, 1979'da Marvel'ın o dönem düşüşte olan kahramanı *Daredevil*'in başına geçerek ve onu en çok satanlar listesine sokarak ün kazandı. Önceleri sadece çizdiği *Daredevil*'i sonradan hem yazıp hem çizmeye başladı. Öykülerinde kara film atmosferi ve şiddet ön plana çıkıyordu. Çizgilerinde ise tüm geleneksel kalıpları yıkıyordu.

1982'de Marvel'dan ayrıldı ve 1983-84'te DC için 6 sayılık bir mini seri olan *Ronin*'i hazırladı. 1986'da ise en ünlü eseri olan *Dark Knight Returns* yayımlan-

dı. Üç Büyüklerden biri olan "Dark Knight..." Bruce Wayne'i 1980'lerde elli yaşına gelmiş bir adam olarak resmediyordu. Emekliye ayrılmış olan Batman, geri dönmeye karar veriyor ve eski yöntemlerinden vazgeçiyordu. Artık suçluları yetkililere teslim etmekle uğraşmıyordu. Böylece revizyonist süper kahraman hikâyeleri geleneğini başlatan Miller hikâyesinde çeşitli yergi unsurları kullanıyordu: Başkan Reagan küçük bir ülkeyi işgal ederken gösteriliyordu ve Superman artık bir hükümet ajanı olmuştu.

Miller'ın önemli eserlerinden ikisi Türkiye'de de yayımlanmıştır. *Dark Knight Returns*, daha önce sözünü ettiğimiz Batman furyası sırasında *Milliyet* gazetesinin eki olarak verilmiştir. Frank Miller'ın yazdığı ve John Romita, Jr.'ın çizdiği *Daredevil* hikâyesi "The Man Without Fear" ise 2001 Şubatında Arkabahçe yayıncılık tarafından "Korkusuz" adıyla albüm formatında yayımlanmıştır.

KAYNAKÇA

Brown, Joshua (1998). "Of Mice and Memory", *Oral History Review*. Bahar

Daniels, Les (1995). *DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. Boston: Bullfinch Press Book,.

Harvey, Robert C (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: UP Mississippi.

Sabin, Roger (1993). "The Graphic Novel in Context", *Adult Comics*. New York: Routledge.

beş

KORKUNUN KARELERİ

What if?

ŞAHİN ARTAN

"What if", Amerikan çizgi romanında zaman zaman başvurulan bir kalıp. "What if Daredevil killed the Kingpin?" (Ya Daredevil Kingpin'i öldürseydi?") gibi. Ben bu kalıbı, Amerikan çizgi romanının kendisi için kullanmak istiyorum: "What if comics was not diverted from its path in the early '50's?" Türkçe söylersek, "Ya çizgi romanın ellilerdeki yatağı değiştirilmemiş olsaydı?"

Elliler, çizgi roman üretiminin anormal boyutlara ulaştığı, çizgi romanın yatağına sığmayan nehre dönüştüğü bir dönem. 1952'de Amerika'da 500 çizgi roman dergisi/yayını var. Bunların 150'si korku çizgi romanları. 1954'te bu ülkede ayda 20 milyon adet korku çizgi romanı satılıyor! Ya sonra?

Sonrası, korku ve suç türlerinin neredeyse birkaç gün içinde piyasadan çekilmesi, süper kahramanların elliler öncesinde olduğu gibi bir kez daha piyasayı istila etmesi. Sonrasını, sahaflardan topladığımız altmışlar ve yetmişler çizgi romanları ve "birinci el" aldığımız seksenler ve doksanlar ürünleriyle bizzat yaşadık zaten.

Bu "bir gün içinde piyasadan çekilme", korku ve suç başta olmak üzere o dönemde en parlak günlerini yaşayan bir dizi türden süper kahraman türüne doğru çark ediş fenomeninin, basit bir ayrıntı değil de üstünde durulması gereken çok temel bir gelişme olduğunu, doksanlarda reprint (yeniden basım) olarak çıkan EC (Entertaining Comics) ürünleriyle tanıştıktan sonra, yavaş yavaş farketmeye başladım. Sanki geçmişteki çok önemli bir dönemle aramıza kocaman, kalın bir duvar örülmüştü ve o reprint'ler bu duvardaki küçücük delikler, çatlaklardı. Duvarın arkasında kalan ihtişamlı dönemin ışığı deliklerden sızdıkça aklımız başımıza geliyor, gözümüzü o küçücük deliklere daha bir bastırıyor, her şeyi görmeye çabalıyor, gördüklerimize doyamıyorduk. Ama görülecek şey, 1950'yle 1954 arasında ne üretilebilmişse onunla sınırlıydı. Sonrası yoktu.

Ellilerden söz etmeye başlamadan bir şey daha eklemek istiyorum: Bu dönem, bilimkurgu açısından da bir altın çağ. O dönemin çizgi romanında gördüğüm psikolojik derinlik ve yaratıcılığı, yetmişlerin, seksenlerin bilimkurgusunda görmedim. O ekol da çökcn, dinamitle çökertilen binanın altında kalmış.

Elliler

1950: İkinci Dünya Savaşı kabusunun bitiminin üzerinden sadece beş yıl geçmiş. Amerika'da hayatın hâlâ normallikle, bir "barış zamanı hayatı"yla ilgisi yok. Üstelik bu arada Avrupa ikiye bölünmüş. 1917'nin ortaya çıkardığı bir yeni sosyo-ekonomik-politik düzen, sınırlarını Doğu ve Orta Avrupa ülkelerinin topraklarıyla genişletmiş. Üstüne üstlük, Sovyetler Birliği bu yıl ilk atom bombasını patlatarak Amerika'ya nükleer güçte yalnız olmadığını göstermiş. Amerika'da insanlar evlerinin bodrumlarında, bahçelerinde sığınaklar hazırlamaya başlamışlar. Politik manipülasyonlarla giderek daha çok yoğrulan enformasyon (daha doğrusu "misenformasyon"), "dünyanın sonunun yaklaştığı" kanısını her geçen gün biraz daha yoğun biçimde beyinlere şırınga ediyor.

1950'den itibaren artık Amerika'da her yıl en az 600 UFO görme vakası rapor edilmeye başlamış. Bir yandan hükümetin organize suçla ilgili bitip tükenmek bitmeyen soruşturmalarına hergün yeni bir dosya ekleniyor, diğer yandan Senatör Joseph McCarthy'nin başlattığı "komünist avı" bütün hızıyla sürüyor. Amerikalılar içlerindeki haini ararken bununla da yetinmeyip gözlerini yıldızlara çeviriyor, oradan gelecek belalar üstüne hayaller kuruyor, sonra hayal kurduklarını unutup bunu bir tür paranoid gerçeklik duygusuna dönüştürmeyi başarıyorlar. Tutucu aileler, günden güne yayılan ve doğal bir isyan biçimine, adeta bir yaşam tarzına dönüşen "rock and roll" müziğin çocuklarını nereye götüreceği üzerine kabuslara kapılıyorlar.

1950: Amerika'da herkesi korkutacak bir şeyler var. Ve zaten, Amerika'da hep korkulacak bir şey vardı.

Çizgi roman hayatın ifadesine, hiçbir ülkede Amerika'da olduğu kadar ev sahipliği yapmamıştır. 1950'de de bu özelliğini olanca çarpıcılığıyla gösteriyor. Ama şimdi bir parça gerilere gidelim. Çizgi romanı bir sanat formu haline getiren sürecin otuzlardaki durumuna kısaca göz atalım. Sonra gene ellilere döneceğiz.

The Dreamer

Çizgi romanın büyük ustalarından Will Eisner, 1986'da yazıp çizdiği *The Dreamer*'la 1930'lara geri dönmüştür. O "duvar"ın önü kadar arkasını da bilen, otuzlarda çizgi romanın gazete bantlarından kendi bağımsız mecrasına taşınmasına

öncülük edenler arasında yer alan büyük usta, *The Dreamer*'da çizgi roman yayıncılığındaki öncülerin hikâyesini anlatır. Büyük Kriz'in hemen sonrasında artık gazeteler çizgi roman bantlarıyla dolup taşmaktadır. Ülkede, çoğu işsiz binlerce çizer vardır. Bu dönemde, cebindeki son 50 doları (o zamanın 50 doları iyi para) yatırım sermayesi olarak kullanmaya çekinmeyen gözükara "yayıncı adayları", derme çatma han odalarında yayınevlerini kurup işsiz çizerleri balık istifi yan yana oturtur, bağımsız dergiler çıkarmaya soyunurlar.

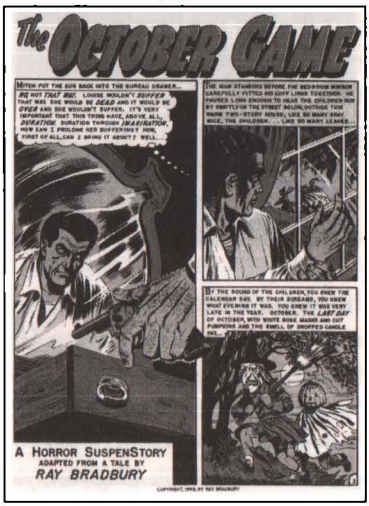
Çizgi romanın arkasında, çoğu kısa sürede iflas bayrağını çeken hayalperest yayıncı adaylarıyla hayalperest sanatçıların bulunduğunu bize yıllar sonra hatırlatan, hayır, aslında bilmediğimiz bu olguyu gözlerimizin önüne seren *The Dreamer* gibi ikinci bir yapıt var mı, bilmiyorum.

"What if" sorusunu sorduğum bu yazıda Eisner'dan söz etmemek olmaz. Hayallerinin peşinden giden bu 1917 Brooklyn doğumlu yaratıcının otobiyografik grafik romanı *To the Heart of the Storm*, ellilerde kırılan bir çizginin, yatağı değiştirilen bir nehrin daha iyi anlaşılması için ellilerin EC hikâyeleri kadar yardımcı olacaktır okura. Büyük ustanın 1991'e gelindiğinde tüm duyarlılığıyla dönüp arkaya bakma ihtiyacını hissetmiş olması boşuna değil.

Sanatçının yaşadığı dünyayı içinden geldiği gibi ifade etmesi sanat eserlerini ortaya çıkarır diyoruz, öyle mi? Peki ama, Eisner gibi oldukça "decent" (edepli), şimdi geleceğim elliler çizgi romanlarında ise "indecent" (edepsiz) bir şekilde ifade edilen dünya ya birilerinin uykusunu kaçırıyorsa? Belki o dünya "safça" ifade edilemeyecek, yüzleşilemeyecek kadar korkunçtu. Olamaz mı? Ya sanat dediğimiz şeyle ifade arasında pek de basit olmayan bir ilişki, bazı dönemlerde ideolojinin işin içine fazlaca girdiği bir ilişki varsa? Ya sanat açısından yaşadığımız çağın en belirgin özelliklerinden biri buysa? Ya bu süreç ellilerde bir tür saflığa karşı hem kendiliğinden hem de örgütlenmiş tepkilerle başladıysa? Amerikan Anayasası'nın teminatı altındaki ifade özgürlüğü bu dönemde baskı altına alınmış olabilir mi? En azından çizgi roman açısından? Öyle olduğunu düşünecek olursak, ya ellilerde ifade baskı altına alınmamış olsaydı?

"Bunlar da nereden çıktı?" mı diyorsunuz?

1947'de, resmen "korku dergisi" olarak nitelendirilen ilk çizgi roman, *Eerie*, Avon tarafından yayımlandı. 1948'de ise American Comics Group (ACG), çizgi roman tarihinde bilinen ilk sürekli korku dizisi olan *Adventures Into The Unknown*'u yayımladı. Tarihî açıdan önemli yerleri olan bu dergiler kayda değer bir ticarî başarı sağlayamadı.



Amerikan çizgi roman yayıncılarının, western, aşk, uzay maceraları ve tabii korku gibi pulp temalarını çizgi romanlara giderek daha yoğun bir biçimde uyarlamaya başladıkları 1947 yılı, gene de çizgi roman satışlarında önemli bir hareketlenmenin görüldüğü yıl oldu. "Horror Stories", "Weird Tales", "Horror Tales" gibi çizgi roman adları giderek klişeleşmeye başlamıştı.

Ellilere, hattâ bütün çizgi roman tarihine damgasını vuracak bir yayıncılık ve editörlük başarısının mimarı ise, ilhamını pulp yayınlardan değil ama, *Suspense!* ve *Inner Sanctum* adlı radyo programları ve bu programların sunucusu Raymond'dan alacaktı. 1947'de, William Gaines, babası Max'ın can çekişen çizgi roman yayınevini devraldı. 1950 başlarında Entertaining Comics (EC), "the New Trend" adı altında *Crypt of Terror*, *Vault of Horror* ve *Haunt of Fear* serilerini yayımlamaya başladı. Her dergide dört hikâye yer alıyordu ve gene her derginin "Crypt-Keeper", "Vault Keeper" ve "the Old Witch" adlarında evsahipleri vardı. Hikâyeleri evsahipleri takdim ediyor, hikâyenin sonunda kapanışı da onlar yapıyorlardı.

Gaines, EC'yle büyük bir başarı yakaladı. Başarılı modelin izinden giden yayınevleri tarafından ışık hızıyla çıkarılan *Tomb of Terror, Chamber of Chills, Horror from the Tomb, Journey into Fear* gibi seriler onu izledi ve raflar bir anda 100'ün üzerinde korku dergisiyle doldu.

Yıllar sonra çoğu "non-EC trash" olarak adlandırılacak bu korku romanlarından EC serilerini ayıran birkaç çok önemli özellik vardı. Birincisi, EC'nin korkuda mizahı ya da kara mizahı yakalamadaki olağanüstü başarısıydı. İkincisi, öyküler EC serilerinde tek kelimeyle muhteşemdi. Yalnızca 6-7 sayfaya sığdırılan hikâyelerde dil müthiş ekonomik ve bir o kadar etkileyici kullanılıyordu. Tabii çizgiler açısından da o taklitlerde asla ulaşılamayan bir kalite tutturulmuştu. Dördüncüsü de, vahşet, karelerde olabildiğince az görülüyor, bazen

hiç görülmüyordu. Korku, bir insanın başına o olayın gelebilmesindeydi. Parçalamalar, kesmeler, deşmelerle dolu kareler o kadar da gerekli değildi. Bu anlamda, EC'nin korku anlatımı olabildiğince "decent"tı.

"Bağışlanamayacak Hata"

Ama EC'nin bir başka türde hiç "decent" olmayan serileri de yayımlandı.

Bu noktada, ellilerdeki üretkenlik ve çağlayan nehirden söz edip EC'yi bunun ana kaynağı olarak gösterirken, söz konusu üretkenliğin yalnızca korku türünde olmadığını vurgulamak gerek. Gaines ve efsanevi EC ekibi, suç, savaş ve bilimkurgu türlerinde de seriler ürettiler. Hattâ bunların içinde korku, "üzerinde en çok konuşulan" olsa da, belki çizgi roman sanatı adına "en değerli" olmayabilir. Benim kanım, olmadığı ve özellikle suç türündeki yapıtların çok daha önemli bir yeri olduğu.

Crime Suspenstories ve *Shock Suspenstories* serilerinde EC'nin "bağışlanamayacak bir hatası" oldu. Suç işleyenler "psikopat kadrosu"ndan değildi. Yani, gerek sinema, gerek çizgi roman, gerekse edebiyatta, birkaç örnek dışında "normal insanlar"ın bu kadar suçlu olduğuna hiçbir dönemde tanık olunmamıştır. Ellilerin ilk birkaç yılı ve EC serileri hariç!

Bu hikâyelerde insanların birini öldürmek için bazen para gibi "önemli" bir nedenleri vardı. Ama bazen de bu bile yoktu. Yalnızca sevgisizlikti cinayet nedeni. Hem de ne cinayet! Bir Ray Bradbury uyarlamasında, bir baba, çocukluğundan beri hep üzgün olduğunu anladığımız bir adam (Evet, üzgün, ne komik değil mi? "Mutsuz" bile değil, yalnızca "üzgün"), karısına karşı yıllar içinde oluşan nefretinin ifadesi olarak kendi kızını parçalara ayırabiliyordu. Ama bir "cadılar bayramı" gecesinde evin bodrumunda yapılan küçük bir sahne gösterisi sırasında karanlıkta; gösterinin bir parçası olarak. Dolayısıyla bu vahşi katliamdan tek bir kare bile görmeden hikâyeyi bitiriyordu okur. Hattâ olayın böyle olup olmadığına dair bile kuşkular kalıyordu beyinlerde. Yok, aslında böyle olduğunu biliyorduk. Ama son kareye geldiğimizde, hayatımızın sonuna kadar tekrarlanacak birkaç soruyla baş başa kalmak hoş değildi.

Çizgi romanda ya da sinema veya edebiyatta, çocuğunu öldüren bir babanın hikâyesinin neden yazılmadığını, film yapılmadığını, EC'yle tanıştıktan sonra merak et-

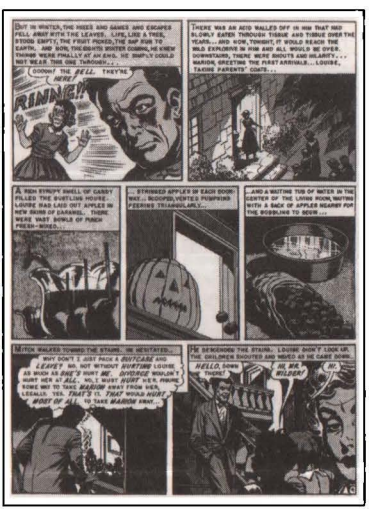
meye, sorgulamaya başladım. Ama sonra anladım ki, o dönem geçmiş. Artık seksenlere, doksanlara gelmişiz. Şeytan'la, gölden çıkan baltalı manyaklarla, Bach dinlerken kurbanını ızgara yapan kompleks seri katillerle o kadar meşgulmuşuz ki artık, dönüp kendimize ya da işyerindeki arkadaşımıza bakmamız ve hayal kurmamız kesmiyormuş.

Fenomenle Yüzleşebilmek

Aslında EC yaklaşımıyla günümüzdeki yaklaşım arasındaki ayrım, tabii çizgi roman yapıtları göz önüne alındığında, sıradan olana öncelik vermeyle sıradışı görünene öncelik verme arasındaki ayrım da değil. Yaşadığımız dünyayı ifade edemeyişimizde; etmemeyi tercih edişimizde... Dahası, karşımıza çıkan olguları, ister sıradan olsun ister sıradışı, görmemiş gibi davranmayı çoğu kez tercih edişimizde...

Bir örnek:

2001 Ağustosu'nun ilk haftasında Türk Hava Kuvvetleri'nden bir üsteğmen ile öğrencisi olan deniz teğmen, Çandarlı körfezinin üzerinde bir UFO'yla karşılaştılar ve üsteğmenin "huni ile disk arası, aşırı parlak, ayaklı ve yüksek süratte uçan bir cisim" diye tasvir ettiği bu cisimle yarım saat sürecek bir "it dalaşına" girdiler. Bunları, üsteğmenin yerle yaptığı telsiz konuşmalarından öğreniyoruz. Yeterince sıradışı. Ama gazetelerde bu olay birkaç gün içinde kaybolup gitti. Yapılan resmî açıklamalarda ise pilot ve öğrencisinin aslında bir meteoroloji balonu görmüş olabileceği üstünde duruluyordu. Artık okur için, 30 dakikayı aşkın bir süre, gayet net olarak tasvir ettiği bir cisimle it dalaşı halinde uçan subayın bir tür histeriye kapılmış olabileceklerini düşünmekten başka bir şey kalmıyor.



EC, ellilerden itibaren yaşanan UFO görme "histeri"sini sadece bir histeri olarak algılamadı. Tanıklar ve delillerin yeterince ikna edici olduğu vakalardan yola çıkarak, UFO'ları bir olgu olarak çizgi romana taşıdı. Basit bir "hayal ürünü" olarak değil. *Weird Science-Fantasy*'nin 1954'de yayımlanan 26. sayısı, bir "Flying Saucer Report" özel sayısıydı ve ikinci sayfasında yer alan bir metinle başlıyordu. "This is a challenge to the United States Air Force!" başlıklı metinin giriş cümlesi şöyleydi: "EC şimdiye kadar 'uçan cisimler'le bir kurgucu tavrıyla ilgilendi. Rapor edilen UFO görme olaylarının etrafın-

da öyküler kurdu. Bu kez, 'kurgu'yu bir kenara bıraktık. Bu kez, sadece 'gerçekler'i kullandık."

İki iletişim formu, haber ve çizgi roman öyküsü, tarihte belki ilk kez bu denli iç içe geçmiştir. "Resmî"lerin daha o zamanlardan başlayan ve günümüzde hiç farkında olmasak da fena halde kanıksayıp kabullendiğimiz, hattâ gönüllü ortak olduğumuz "bazı fenomenler görülmemek içindir" yaklaşımına son bir kez, öykücülüğün sınırlarını da aşarak, böyle isyan etmişti EC ekibi.

Özel sayıda, 24 Temmuz 1948'de yaşanan "Eastern Air Lines Case", 27 Nisan 1949'da yaşanan "Mantel-Godman Case", 8 Temmuz 1947'de yaşanan "Muroc Air Force Base Case", 5 Mayıs 1952'de yaşanan "The Secretary Kimball Case", 15 Temmuz 1952'de yaşanan "Nash-Fortenberry Case", 4 Ağustos 1952'de yaşanan "Hamilton A.F.B. Case" gibi vakalara yer veriliyordu. Son sayfanın son panelinde ise gökyüzüne, evlerin üstündeki UFO'ya bakan bir çocuk ve paneldeki dikdörtgenin içinde şu sözcükler vardı:

"Başını yukarı çeviriyorsun... Tasarlanmış açıklamalar ve yarım gerçeklerin sisinin üzerine. Göklere bak, Amerika! Belki bir gece, Hava Kuvvetleri tarafından "yanlış değerlendirenler", "histerikler" ve "şöhret düşkünleri" terimleriyle damgalanan yüzlerce ve yüzlerce uzman sivil ve askerî pilota, havacılık uzmanına sen de katılacaksın. Belki sen de bir uçan cisim göreceksin..."

Korku ve suç öykülerinde otosansürsüz öyküleri inatla basan EC UFO'larla ilgili yaklaşımında da otosansürsüzdü; dolayısıyla bunda da "decent" değildi. Ya biz? Ya günümüz? Bizim üsteğmenin UFO gördüğünü yere bildirmesi ve bunun basında çıkmasının üzerinden yalnızca birkaç gün sonra, çok başka şeylerden konuşuyorduk artık. Deli miydik ki o olayı düşünmeye devam edelim?

Çağımızın çizgi romanında UFO'lar ideolojiktir. Yani onlardan, ya "her şeyin elbette mümkün olduğu" gibi aşırı derecede geniş bir açıdan bakılarak, hayalgücü rekor denemeleri yaparcasına söz edilir, ya da "UFO söyleminin kafayı kırmışların ürünü olduğu"nun "bilinci" ve "hassasiyeti"yle! Sonuçta geriye kalan fenomensiz bir kurgudan ibarettir. UFO'ların geceleri göklerimizde dolaşıyor olabileceği, birilerinin bize sandığımızdan yakın olabileceği ihtimali, bu ürpertici duygu, fragmanlar arasında toz olup gitmiştir.

"Comics Code Authority"

Amerika'da ifade özgürlüğü anayasa teminatı altındadır. Avrupa ülkelerinde de. Ama Amerika'da, 1954 yılında, UFO'ları abuk sabuk hikâyelerde değil de resmen bir olgu olarak çizgi roman sayfalarına taşıyanlar, hasta babaların çocuklarının katili olabildiği hikâyeler yazıp çizenler, bu teminatın dışında görüldüler. 1954'de çizgi roman sektörünü oluşturan yayıncılar ve dağıtıcılar, "Comics Code Authority"yi yaratarak "yanlış gidiş"e son verdiler.

1947'den itibaren basında çizgi romanlar aleyhinde giderek yaygınlaşan bir kampanya vardı. İlk kez *Saturday Review of Literature*'ın 29 Mayıs 1947 tarihli sayısında çizgi romanın okur üzerindeki etkileri hakkında bir tartışma başlatılmış ve Dr. Frederic Wertham, çizgi romanın çocuklar üzerindeki zararlı etkileri üzerine bir makale yazmıştı.

20 Kasım 1954'de *Picture Post*'ta yayımlanan "The Case That Shook America" başlıklı bir haberle basındaki çizgi roman aleyhtarlığı doruğa ulaştı. Haberde, 12 yaşındaki Howard Lang'in yedi yaşındaki bir çocuğu öldürüşü konu edilmişti. Çocuğun boğazını çakısıyla kesen Lang, "korku ve suç türündeki çizgi romanların bağımlısı" olduğunu "itiraf etmiş", gözaltına alındığında evinde bunlardan tam 26 adet bulunmuştu!

1953'de EC ve çizgi roman aleyhtarı kampanyanın bayrağı, çocuk psikoloğu Fredric Wertham'ın elindeydi artık. Wertham'ın o yıl yayımlanan *Seduction of the Innocent* adlı kitabı, "Amerikan gençliğindeki sapkın davranışlar"ı çizgi romanın etkilerine bağlıyordu.

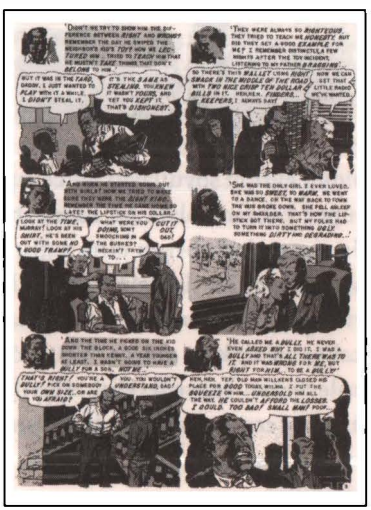
Önce EC'nin sahibi William Gaines, ulusal televizyondan da yayımlanan bir oturumda Kefauver Senato Alt Komisyonu'nun önüne çıkıp ifade verdi. 1954'de ise korku, suç, savaş ve bilimkurgu türlerini kapsayan EC çizgi romanlarının yayını durduruldu. EC, son bir çabayla, gene yetişkin okuru hedefleyen bir "New Trend" (*Psychoanalysis*, *M.D.* ve *Piracy*) serisinin yayınına başlayacak, ama asıl *Mad*'le başka sulara yelken açacaktı. Çizgi romanla aşina olanların yakından tanıdığı *Mad*'le, önce Harvey Kurtzman'ın yönetiminde, ardından yıllar boyunca Al Feldstein'la, popüler kültürün önde gelen tüm unsurları mizahın tezgahına yatırılacak, politika, ideoloji ve onunla etkileşim halindeki eğlence üretimi didik didik edilecekti. Ama bu artık

"fenomenlere tam karşıdan bakma"dan ve otosansürsüz öykücülükten çok farklı bir şeydi.

1954 yılında sektörün ana unsurları (yayıncılar ve dağıtımcılar) tarafından kabul edilip yürürlüğe koyulan ve "Comics Code Authority standartları" olarak bilinen kurallar, "Genel Standartlar"dan ve "Diyalog", "Din", "Kostüm", "Aile ve Seks", "Reklam malzemesi" başlıkları altında yer alan standartlardan oluşuyordu. Bir çizgi roman öyküsü için bunların bir tekini bile ihlâl etmek basılmamak için, bir yayıncı açısından ise dağıtım ağına sokulmamak için yeterliydi. Bu standartlar arasında neler vardı neler. İşte birkaç örnek:

- "Polisler, hakimler, devlet memurları ve saygın kurumlar, idareye saygısızlık yaratacak biçimde sunulamaz."
- "Yürüyen ölüler, vampirler ve vampirizm, insan eti yiyenler, kanibalizm (yamyamlık) ve kurtadamlarla ilgili sahnelerin kullanımı yasaktır."
- "Argo kullanımı kabul edilebilir olsa da, bunu aşırı kullanımı engellenmeli ve mümkün olduğunca iyi gramer kullanılmalıdır."
- "Kadınlar, herhangi bir fiziksel özellikleri abartılmadan, gerçekçi bir biçimde çizilmelidir."
- "Boşanma, mizahî bir anlatımla ve özendirici bir biçimde sunulamaz."
- "Tutku ve romantik yakınlaşma, ilkel duyguları uyandıracak biçimde işlenemez."

İfade özgürlüğünün anayasa teminatında olduğu ABD'de, sadece 45 yıl önce çizgi roman sanatçılarına ve yayıncılarına getirilen "standartlar"dan bazıları böyleydi işte. Ama tabii Comics Code" bir yasa değildi. Sektörün kendi işleyişiyle ilgili bir "düzenleme"ydi. Comics Code Authority'den "seal of approval" ("onay mühürü") almayan çizgi romanlar yasal olarak basılabiliyor, ama dağıtım ağlarına giremiyordu. Böyle bir gözü karalığa soyunup hem "kamuoyu" tepkisini göğüslemeyi hem de satamamayı göze alabilecek yayınevi ise henüz anasından doğmamıştı.



1960'larda, bizde *Korku* adıyla basılan *Eerie* ve *Creepy*, mühürsüz çıkmayı ve mainstream dağıtıma girmemeyi göze alan ilk büyük seriydi. Ama mesele, vampirler, insan eti yiyenler, kurtadamlar değildi ki. Onlar geri dönmüştü dönmesine, ama

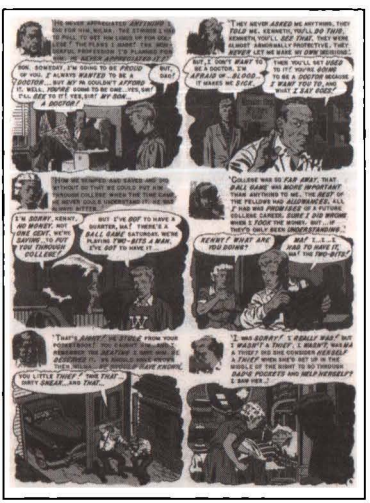
EC'nin anlatımı ve en önemlisi "gerçekle yüzleşebilme" tavrından eser yoktu artık.

1980'lerde yayıncı Russ Cochran, EC çizgi romanlarını yeniden basmaya başladı. 1990'larda neredeyse tekrar basılmayan tek bir EC öyküsü bile kalmadı. Böylece yalnızca EC değil, tarihe gömülmüş bir dönem hakkında ipuçları elde etmeye de başlamış olduk.

Yalnızca Çizgi Roman mı?

EC'nin serüveni, günümüzde üstüne hemen hemen hiç düşünülmeyen underground-mainstream ikilemi üstüne düşünmeye itiyor insanı. "Yaygın kabul gören", yalnızca insanların tercihi, beğendiği olan mıdır? Yoksa mainstream'i belirleyen, bizim gözümüzden çoktan kaçmış bambaşka faktörler de var mı?

Öykünün öne çıktığı bir iletişim dünyasında bu öyküler gerçek karakterlerle ne kadar ilintili? Dolayısıyla öyküler gerçeklerle ne kadar ilintili? Farkında olmadan, hattâ böyle bir ikilem olacağını hiç hissetmeden, bunun artık önemli olmadığını mı düşünüyoruz artık? Ne zamandır böyle düşünüyoruz? Önemli olan sadece "öykünün ilginçliği" mi? O zaman sanatın herhangi bir formu neyin ifadesi oluyor? "Çağımızda bu böyle artık; o kadar çok olgu, o kadar çok haber bombardımanı, o kadar çok parçalanmışlık var ki; sanatçının duyarlılığı bunun acısının hissedilmesindedir" deyip geçebilecek miyiz?



Son olarak, "what if"in cevabıyla toplumsal dönüşümler arasında güçlü bir bağ var. Ama bundan kapitalizmin evrimini ve kapitalist dünyanın merkezi ABD'deki ideolojik evrimi soyutlayıp bir cevap verecek olsaydık şu söylenebilirdi: O zaman, süper kahramanlara bu kadar ihtiyaç olmayacaktı. Ne de, Yunan mitolojisinden unsurlarla bezeli ultra sofistike Neil Gaiman öykülerine. Hattâ ne de Alan Moore gibi bir dahinin başyapıtları, gözlem yerine sadece makro analizlerden yükselen *Watchmen* ve *V for Vendetta* olacaktı. Çizgi roman doğduğu yerde, sokakta kalacak ve sadece "ilginç öyküler" değil, gerçek insanlardan, onların öykülerinden bahsedecekti. 45 yıl bu yatakta akmaya devam etmiş olsa kimbilir nerelere varmış olurdu? Eisner ustadan esinlenenler, onunla yarışa girenler, ne insan öyküleri, mahalle öyküleri, şehir öyküleri yazmış, çizmiş olurdu kimbilir?

İnsana, olgulara odaklanmayan, "iç dünya"dan kaynaklanan, öykü ve kurgunun karakterizasyonun önüne geçtiği yapıtların yarım asırdır sinema ve edebiyatta da hakimiyeti ele geçirdiğini mi söyledi biri? Biri bunu söylediyse bilsin ki asıl derdim bu. Çizgi roman, içinde olduğum bir nehir olduğu için, onu bildiğim için, bu sürecin çizgi roman sayfalarındaki gelişimi üstüne küçük bir inceleme yaptım. Yoksa elbetteki içimde şu his çok güçlü: Yatağı değiştirilen nehir yalnızca çizgi roman değil; iletişimin tamamı.

KAYNAKÇA

Cochran, Russ *(1954). Weird Science - Fantasy*, 26. Fables Publishing, Agustos 1993.

Eisner, Will (1986). The Dreamer. Kitchen Sink, DC Comics, Haziran 2000.

Eisner, Will (1991). To the Heart of the Storm. Kitchen Sink, DC Comics, Eylül 2000.

Korkis, Jim (1990). *They Came from the 50's*. Malibu Graphics.

Tavsiye edilen

Daniels, Les *(1971). Comix, a History of Comic Books in America*. Outerbridge and Dienstfrey.

Nyberg, Amy Kiste (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*.

Terrology, Tales Too Terrible to Tell, 1-11, 1992-93, New England Comics

Wertham, Frederic (1953). Seduction of the Innocent. Rinehart & Co Date of Publication

Web adresleri

EC Comics from the fifties: http://www.sci.fi/~karielk/eccomics.htm

EC resmi web sitesi: http://www.gemstonepub.com/eccomics

New England Comics: http://www.newenglandcomics.com

Will Eisner resmi web sitesi: www.willeisner.com

EC Comics

ORHUN YAKIN

Benim *EC Comics* serisi ile tanışmam, ne yazık ki, doksanlı yılların ortasına kadar gerçekleşemedi. Ama korku türünde çizgi romana yabancı olduğum söylenemezdi. Türkiye'de yayımlanmış olan Suat Yalaz'ın sahipliği ve editörlüğündeki *Creepy* ve *Eeerie*'den seçme öyküler içeren -*Vampirella* daha sonra sahneye çıkacaktı- orijinal "Korku" serisi, kapaktaki "geceleri okumayınız" uyarısını ciddiye almam yüzünden, halen yatarken düşük voltajlı bir ampulü açık bırakmama neden olmuştur.

Yetmişli yılların ortalarında, daha sonra meşhur "comics code"un etkisiyle başlamış olan bir çeşit yeniden yapılanmanın uzun soluklu örnekleri arasında olduklarını öğreneceğim, daha önce okuduklarımla kıyasladığımda daha az şiddet, kan ve mizah içeren, nispeten daha kuru ve sonlarını daha tahmin edilebilir bulduğum baştan sona renkli Amerikan kaynaklı *Secrets of Haunted House*, *House of Secrets*, *House of Mystery*, *Ghosts* ve *Black Magic* gibi çizgi romanlar devreye girdi. Seçeneklerin pek de fazla olmadığı bu dönemde edinilen yarısı kesik kapaklı ya da kapaksız Amerikan PX dükkanlarından çıkan bu çizgi romanlar üzerimde hep "bir şeylerin eksik olduğu" izlenimini bırakarak devirlerini tamamladılar. İngiltere'de bir bölümünü geçirdiğim '90'lı yıllar içinde yolumun düştüğü çizgi roman (ve daha birçok şey) dükkanlarında (Coventry *Forbidden Planet* şubesine sevgi ve saygılarımla) rastladığım EC Comics yeni tıpkı basımları önümde çok değişik ve bir o kadar da öğrenilmeye değer olduğunu düşündüğüm bir alan açtı. Böylesine zekice yazılmış, kendine has bir mizah duygusu ürperten hikâyelerin içine -özellikle de sonuna- okuyucuya hiç batmayacak şekilde katmayı başarmış, bir çoğu olağanüstü olarak nitelendirilebilecek çizerlerin 4-5 sayfaya sığdırmayı başardığı bu çizgi romanlar neyin nesiydi acaba?

Amerikan çizgi roman dünyası içinde -tıpkı bizdeki 1974-80 döneminde hüküm sürmüş erotik/komedi filmler gibi- üvey evlat muamelesi gören korku çizgi romanları kronolojik akış içinde 1940'ların Altın Çağı ile 1960'ların Gümüş Çağı arasında bir yere denk düşer. Mizah ve macera ağırlıklı olarak doğan çizgi roman, korku/dehşet konuları ile hiç ilgilenmeksizin çeşitli dönemlerden ve aşamalardan geçerek *Prize Comics*'in yayımladığı 'Frankestein' serisine (Aralık 1940) ulaşır. Bu seriden önce kıyısından köşesinden korkuya bulaşan tek yayın organı "pulp" olarak nitelendirilen, tüketimi kolay, herhangi bir sanatsal gayesi olmadığı düşünülen dergi ve romanlardı. Açıklanamayan (belki de bu dünyaya ait ol(a)mayan) bir takım güçlerin tehdidi altındaki güzel kadınlar ve söz konusu güçlerin yenilgisinden sonra ortada aslında doğaüstü herhangi bir olayın olmadığını okuyucusuna gösteren hikâyelerdi bunlar. Ama ele aldığı konuları keskin bir seksüel sadizm çerçevesinde işleyen bu romanlara çizgi roman biraz geç -ne de olsa çizgi roman denen şey çocuklar içindi- ama "temiz" bir şekilde el attı. İkinci Dünya Savaşı yaklaştıkça etkisini iyice yitirmeye başlayan popüler Amerikan süper kahramanları yavaş yavaş sahneden çekilmekteydi. Korku hikâyeleri içeren dergiler için bu durum kaçırılmayacak bir fırsat yaratmıştı. İrili ufaklı dergiler çıkmaya devam etti: 1944'de çıkan ve iki yıllık yaşamına sığdırdığı on sayıdan sekizinde korku hikâyelerine yer veren *Yellowjacket Comics*, 1945'de Rural Home Publications tarafından piyasaya sürülen, kapakları ile bir korku dergisi izlenimi veren ama içeriği sıradan dedektif hikâyeleri ile dolu *Mask Comics*, çok kısa ömürlü olan Baily Publications'dan *Spooky Comics* ve Your Guide Publishing'den *Spooky Mysteries* bu döneme örnek olarak verilebilir. 1947 yılında tam manasıyla bir korku çizgi romanı olarak değerlendirebileceğimiz ilk ürün piyasaya çıkar: Avon Yayınları'ndan *Eerie Comics, no: 1*. Her ne kadar no: 2 yayımlanmasa da (Avon 1951'de seriye no: 1 ile tekrar başlayacaktır) hikâyeler başka kaynaklardan uyarlanmamış (pulp yayınlardan ya da dönemin popüler radyo temsillerinden yapılan uyarlamalara sıkça rastlanmaktaydı) özgün ama pek de parlak olmayan yapıtlardı. Tecimsel anlamda başarılı olan ilk korku çizgi romanını çıkarma şerefi 1948 sonbaharında piyasaya sürdükleri *Adventures into the Unknown* ile *B&I Publishing*'e aittir. 1967'ye kadar süren bu seri neresinden bakılırsa bakılsın oldukça zor bir işi başarmıştır.

EC Comics, devreye girmeden önce korku alanında iş yapmaya soyunan iki isim daha vardı. 1948'in Kasım ayında Trans-World şirketi *Mysterious Traveler Comics* ile pek satış yapamayan kısa süreli bir korku dergisi çıkarttı. *EC Comics* sahneye çıkmak üzereyken adını *Atlas* olarak değiştirecek olan Marvel Comics de korku pazarına yayınına son verdiği *Sub-Mariner Comics*'in yerine *Amazing Mysteries* dergisi ile çıktı. Daha önce de belirttiğimiz gibi, süper kahramanlar sahneden çekilmeye başlamışlardı ve *Marvel Comics* birkaç ay içinde elindeki

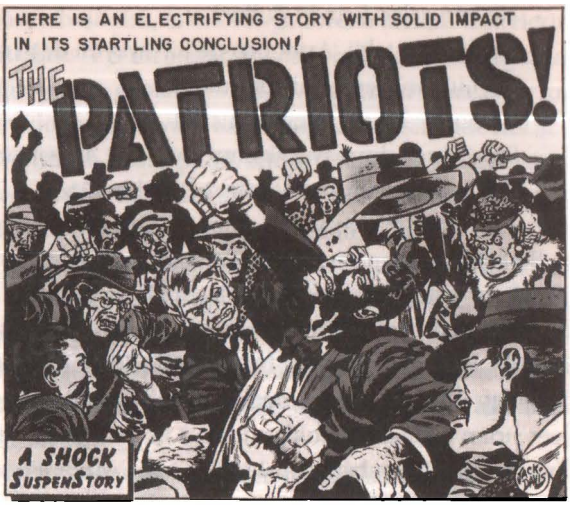
süper kahramanları bütünüyle korku hikâyeleri içeren *Marvel Tales*'e (1949) aktarmıştı bile. Artık sıra EC Comics'e gelmişti. Peki ama hem EC Comics hem de aynı dönemde bir çeşit "korku patlaması" yaratmış olan diğer yayınlar Amerikan tarihi ve sosyal yapısı içinde nasıl bir döneme denk düşmekteydiler?

1945-60 arası olarak daraltabileceğimiz bu dönemde refahın gözle görülür bir biçimde arttığı ama aynı zamanda bir "endişe çağı"nın da başladığı bir Amerika vardır. İş olanaklarının ve üretimin sanki sonu gelmeyecek gibidir! Enflasyon son derece düşük seviyede seyretmekte ve dönemin modern teknolojisi hızla Amerikan evlerine girmektedir. Edebiyata olan ilgi her zamankinden daha fazladır ve artık klasikleşmiş bazı Amerikan romanları, *From here to Eternity* (İnsanlar Yaşadıkça, James Jones, 1952), *Catcher in the Rye* (Gönülçelen, J.D. Sallinger, 1951), Ralph Ellison'dan *The Invisible Man* (Görünmez Adam, 1952) ve Norman Mailer'in *The Naked and the Dead*'i (Çıplak ve Ölü 1948) bu dönemin ürünleridir. İkinci Dünya Savaşı sonunda ülkede bir dine dönüş dalgası yaşanmakta ve milyonlarca dolar harcanarak yeni kiliseler ve sinagoglar inşa edilmektedir. Dönemin önemli din adamlarından Billy Graham'ın verdiği söylevlere yüz binler katılmakta, bu rakamın çok daha fazlası da radyo ve televizyonlardan kendisini dinlemekte ya da izlemektedir. Siyahların ritm ve blues müziği üzerine kurulmuş olan Rock'n Roll resmen doğmuş, Memphis'li Elvis kalçalarını çalkalayarak kimsenin durduramayacağı bir yükselişe geçmiş ve Amerikalı iyi aile çocuğunun ruhsal gelişimini tehdit eder hale gelmiştir.

Başkan Truman'nın ikinci başkanlık döneminde de Sovyet korkusu devam eder ve Ruslar ilk nükleer bombalarını 1949 yılında patlatır. Amerika'nın tüm çabalarına rağmen Çin komünistlerin eline geçince, ülkesinin nasıl olup da böylesi bir yanılgı içine düşebildiğini bir türlü kavrayamayan senatör McCarthy, epey kafa yorduktan sonra bulduğu yanıtı, 1950'de yaptığı bir konuşmada, elinde isimlerin yazılı olduğunu iddia ettiği kağıdı sallayarak açıklar: "Yönetime sızmayı başaran komünistler var ve bunların bulunup temizlenmeleri gerekiyor."

Ülke çapında sürdürülen büyük bir cadı avına karşın bir tane bile komünist bulunamaz ama geride bıraktığı korku ve endişe, Amerikan bilinçaltında uzun süre kalmaya devam edecektir. EC Comics bu dönemi *Shock Suspenstories*'in 16. sayısında yer alan *The Hazing/Eşek Şakası* adlı öyküsü ile ele alır (1954). Öyküde, okuduğu üniversitedeki üst sınıftan öğrencilerin üyesi olduğu önemli kulüplerden birine kabul edilebilmek için her şeyi yapmaya hazır olan Fuller adlı öğrenci, kulüp üyelerinin nefret ettikleri ekonomi hocası John Millstone'u okuldan kovdurabileceğini iddia eder. Üyeler eğer başarırsa kendisini kulübe hemen üye yapacaklarını söylerler ama Fuller bu işi nasıl kıvıracaktır? Hocanın bir komünist olduğunu ve gerekli delilleri toplayacağını söyleyen Fuller işe ko-

yulur. Fuller'in bir diğer sorunu da kendisine cep harçlığı göndermekte olan kız kardeşinin evlenmeyi planlıyor olmasıdır. Eğer evlenecek olursa işini bırakacak ve Fuller eğitimi için gerekli olan parayı temin etmek için çalışmak zorunda kalacaktır. Çalışmak durumunda olan birinin böylesi bir kulübe üyeliği söz konusu bile olamayacaktır. Buna rağmen Fuller, kız kardeşine herhangi bir itirazı olmadığını bildirip hoca hakkında delil toplama/yaratma işine devam eder. Kitapçılardan Marx, Engels ve Lenin'nin bir takım 'sorunlu' kitaplarını satın alır. Hocanın adına bir komünist süreli yayına abone olur. Hoca'nın hafta sonu tatilinde kampüste olmamasından faydalanıp odasına girer ve delilleri etrafa yayar. Kulüp üyelerini odaya çağıran Fuller gösterdiği kanıtlarla onları ikna eder. Sonra iyice abartıp hocayı New York gezilerinde kız kardeşine takip ettirdiğini ve gizli hücre toplantılarına katıldığını söyler. Kampüste hocaya karşı büyük bir fısıltı kampanyası başlar ve iş bu duruma inanmak istemeyen dekana kadar uzanır. Bu arada kız kardeşi Fuller'a evlendiğini ve kendisine bir sürprizi olduğunu iletir. Dekan kulüp üyeleri ile bir kez daha konuşur ve delilleri değerlendirir. Fuller, kız kardeşinin yeni evlendiğini ve hocanın New York aktiviteleri ile ilgili olarak tanıklık etmesinin mümkün olmadığını söyler. Dekan hocayı odasına çeker ve soruşturma başlatır. Fuller ve kulüp üyeleri dışarda sonucu beklerken Fuller'ın kız kardeşi Selma iki gözü iki çeşme ortaya çıkar. New Yok'dan yeni dönmüşlerdir ve duruma bakılırsa kocası John'ın başı derttedir. Selma odaya girdiğinde Fuller, dehşet içinde kalır. Hocanın eşi kız kardeşidir ve yalanının ortaya çıkması an meselesidir artık. Hızla odaya dalar ve Dekana kız kardeşine inanmamasını, hoca ile ilgili gerçeği ilk olarak ondan duyduğunu, ikisinin de komünist olduklarını ve New York'da bir hücre toplantısında tanıştıklarını söyler. Açık kalan kapıdan kulüp üyeleri bu durumu seyretmektedirler. Dekan, Millstone'nun istifasını ister. Selma perişandır ve bu durumdan hiçbir şey anlamamıştır. Millstone istifasını verir ve Selma ile kampüsü terk ederler. Aslında Fuller'da yaptıklarından pek hoşnut değildir ama kulüp üyeliği için başka şansı yoktur. Üyelere kulübe ne zaman gelmesi gerektiğini sorar.



Ne için geleceksin ki Fuller?

Üyelik için tabii. Artık ben de bir üyeyim değil mi? Öyle demiştiniz ya...

Biz bir sürü şey demiştik Fuller!

Ve sen de bir sürü şey demiştin!

Sözünüzde durmayacaksınız, öyle mi? Anlaşmamıza uymayacaksınız?

Yani ne yapacaktık ki Fuller? Kulübümüze ...

Kız kardeşi ve eniştesi komünist olan birini mi kabul edecektik?

Bu beklenmeyen sonuç EC Comics'in o değişmez yaklaşımını gösteren birçok örnekten sadece bir tanesi. Adalet şöyle ya da böyle yerini bulur. Haklı/haksız kavramı ya da iyi ile kötünün savaşı bütün EC Comics evrenini kaplayan temalar aslında. EC Comics'in yeni bir anlayışla doğduğu yıl (1950) McCarthy'nin adıyla anılan ülke güvenliğini düzenleme iddiasındaki yeni bir yasa çıkartıldı. Nükleer sırları düşmana sattıkları iddiası ile yargılanan ve suçlu bulunan (1951) Julius ve Ethel Rosenberg çifti 1953'de idam edildi. Elbette 1950'de patlak veren ve dünyayı üçüncü bir savaşın eşiğine kadar getirip Başkan Truman'a ülke çapında olağanüstü durum ilan ettiren Kore savaşını da unutmamak lazım. Komünizme karşı Kore'de verilen mücadele ülkedeki vatansever havayı hissedilir bir şekilde arttırmıştı. EC Comics'in 1952 Nisanı'nda yayımladığı Jack Davis'in resimlediği "The Patriots"/Vatanseverler hem bu dönemi oldukça iyi yansıtan ve ağızda acı bir tat bırakan hem de evrenselliği olan bir hikâye.

Hikâye adını bilmediğimiz bir şehrin ana caddesinde açılıyor. Yolun iki yanında, barikatların arkasında coşkulu bir kalabalık heyecan içinde Kore'den yeni dönmüş askerlerin katıldığı bir resmî geçitin başlamasını bekliyor. Ön sırada duran bir karı kocayı görüyoruz. Kadın herkesin gösteride olmasını fırsat bilerek alışveriş yapmak istiyor ve tören biter bitmez dönmek üzere kocasından ayrılıyor. Hareketsiz, tepkisiz buz gibi bakışlarla önüne bakmakta olan kocası yavaş yavaş çevredekilerin dikkatini çekmeye başlıyor. Öyle ya, eğer bu tür gösterilerden hoşlanmıyorsa neden zahmet edip buralara kadar gelmiş ki bu herif? Askerler geçmeye başladığında çevredekiler adamın sanki dudak büktüğünü, alaycı bir gülümseme ile askerleri seyrettiğini görürler. Birkaçı adama tam girişecekken arkadaşları tarafından sakinleştirilir. Ama adamın sırıtışı devam eder ve diğerleri adamın bir yabancı olduğunu düşünmeye başlarlar. Adamın ten rengi de sanki biraz koyu gibidir. Amerikan bayrağı geçmeye başladığında adam hariç herkes şapkalarını çıkartır. Adam bayrak önünden geçip gidene kadar sırıtmaya ve boş boş bakmaya devam eder. Bardağı taşıran bu son damla ile adama gıcık olanlar etrafını çevirip yumruklarını konuşturmaya başlarlar:

Senin gibileri istemiyoruz aramızda... (.....) git buradan!

"Rahat bırakın beni... Burası özgür bir ülke. İstediğim kadar dururum..."

"Özgür bir ülke ha. Seni gidi pis komünist...!

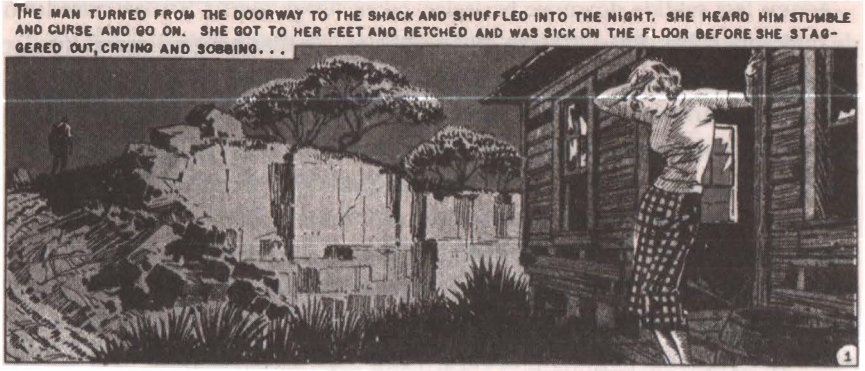
Adamı feci şekilde dövmeye başlarlar, çıkan kavga törene katılan askerlerin de dikkatini çeker. Birisi ötekine "Pis sarhoşlar, o kadar kavgaya meraklıysalar orduya katılıp bizim geldiğimiz yere gitsinler!" der. "Vatan haini", "alçak", "kızıl sıçan" küfürleri ile adamı dövmeye devam eden grup sakinleştiğinde her şey bitmiş, adam son nefesini vermiştir. Karısı panik içinde kalabalığı yararak yanına gelir, diz çöküp ağlamaya başlar. Kalabalıktan biri "Göz yaşlarına yazık hanım abla... Değmez o buna!" diye seslenir. .....'min komünisti" diye bağırır bir diğeri. Genç kadın acı içinde sorar toplananlara: "Neden yaptınız bunu, neden?" "Ta oralardan gelen askerlerimize sırıtıp duruyordu bayan. Kızılın tekiydi." "Bayrağımıza da küfür etti. Şapkasını çıkarmadı" diye cevaplar kalabalık. Kadın göz yaşlarına boğulur: "O buraya eski silah arkadaşlarının hatırına gelmişti. Şarapnel yüzünü parçalayınca ancak bu kadar düzeltebildiler. Gülümsediğinde sırıtıyor gibi gözüküyordu."

"Yani o bir Kore gazisi miydi? Peki öyleyse neden bayrağı selamlamadı?"

"Nasıl bilecekti ki? Görmemişti bile, kördü o!"

Amerikanın Sovyetleri tek düşman olarak görüp Türkiye dahil bir takım ülkelerde hava üslerini açmasının da bu döneme rastladığını da buraya not edelim. Ama kültürel yaşam sadece yukarıda adı geçen kitaplar ve yazarlarla sınırlı değildi. De Monfort Üniversitesinden Paul Wells'in de belirttiği gibi bütün bu gelişmeler sonucunda "Amerikan Rüyası"nın eskiden olduğu kadar sağlam olmadığı görülmeye başladı. Bu sallantıya neden olarak gösterilen günah keçisi ise gençler ve kültürleriydi. Amerika bir anda dikkatini gençlere özellikle küçük yaştaki çocuklara çevirmişti." Bu yaklaşım meyvesini 1956'da gösterime giren *The Bad Seed* (Kötü Tohum) filmiyle verdi. Daha önce oldukça başarılı bir roman ve oyun olarak bilinen bu hikâye asıl etkisini filme aktarılınca gösterdi. Kelimenin tam anlamı ile "kötü" bir çocuğun marifetlerinin sıralandığı film öylesine ilgi ve tepki gördü ki çocuklar üzerinde bırakabileceği kötü etki ve benzer olaylara neden olabileceği endişesi ile ülke çapında o güne kadar görülmemiş bir kararla -film sınıflandırma komitesini diye bir şeyin olmadığı yıllardan bahsediyoruz- çocukların filmin gösterildiği sinemalara girmesi yasaklandı. Ama gerçek hayat filmlerden, edebiyattan ve çizgi romanlardan bile daha kötüydü.

1957 kışında polisin 58 yaşındaki kayıp bir dul kadını arama çalışmaları Wisconsin eyaletindeki kendi halinde bir tarım kasabası olan Plainfield'de bir çiftlikte son buldu. Evin içinde bulunanlar ve tutuklanan şüpheli ile ilgili ayrıntıların açığa çıkmasıyla Amerikan popüler kültürü yeni ve son derece ürkütücü bir döneme girmiş oldu. Polis aradığı kayıp kişiyi topuklarından çengellerle tavana asılmış olarak buldu. Kurbanın kalbi bir kavanozun içinde fırının üstünde duruyordu. Kadının kafası kesilmiş ve boydan boya yarılmış cesedini gören polislerin çoğu eve tekrar girmek istemediler. Evin sahibi Edward Gein komşula-



rınca "sineği bile inciteмeyen", sessiz sakin, kendi halinde bir adam olarak tanınıyordu. Ama bu kendi halinde yaşayıp giden adamın evi kurukafalar, iskeletler ve koruma altına aldığı çeşitli vücut parçalarından geçilmiyordu. İkisini kendisinin öldürdüğü geri kalanları mezarlıktan çıkardığı toplam 15 kadından bir araya getirdiği parçaları eserlerinde kullanan Gein, insan derisi ile kapladığı dokuz adet ölüm maskesi de yaratmıştı. kaşarlanmış cinayet masası dedektifleri bile evde bulunan "zengin çeşit" karşısında dehşete düşmüşlerdi: Kadınların göğüs uçlarından oluşturulmuş bir kolye, değişik vücut parçalarının bir araya getirilmesiyle inşa edilmiş bir divan, çorba kasesi olarak kullanılan kafatasları, içlerini kağıtla doldurup duvarına astığı kafalar gibi. Mahkeme sonucunda deli olduğu şüphe götürmeyen Gein yaşam boyu hapse mahkum edilerek en yakın tımarhaneye gönderildi.

Gein'nin mirası EC Comics ve benzerlerinin hikâyelerinde işledikleri konu ve karakterleri haklı çıkarmıştı. Daha da önemlisi, Gein üzerine bir kitap yazmış olan Harold Schechter'in ifadesiyle, "O zamana kadar Amerika için korku ve dehşet uyandıran tipler/canavarlar ya başka ülkelerden geliyordu ya da başka gezegenlerden. Ama Gein ile Amerikan tipi bir 'psycho' karakter vardı ortalıkta artık." Böylesi bir konuya ve karakterine yazarların el atması son derece doğaldı. Dönemin üretken pulp yazarlarından *Robert Bloch*'un (1917-1994) Gein'nin yaşam öyküsünden yola çıkarak yazdığı ve 1959'da yayımlanan *Psycho* ve aynı adla *Alfred Hitchcock* tarafından kotarılan film uyarlaması (1960) Amerikan -ve diğer korku film meraklılarının- bilinçaltında halen kapanmayan bir yara açmıştı. Aynı konuyu işleyen ama *Psycho* kadar tanınmayan 1974 tarihli *Deranged* Gein'i canlandıran Roberts Blossom'ın performansıyla övgüyü hakederken aynı yıl gösterime çıkan ve ilhamını Gein'nin öyküsünden alan *Texas Chainsaw Massacre* diğer iki filmden daha farklı ama haklı bir üne kavuşmuştur. Yakın dönemin son derece başarılı roman uyarlamalarından *The Silen-*

ce of the Lambs'de (Kuzuların Sessizliği, 1991) kötü adamını -Dr. Lecter'ı bu sınıflamaya şimdilik sokmuyoruz- yine Gein'den yola çıkarak yaratmış. Kurbanlarının derilerini yüzerek -caniye bu huyundan dolayı Buffalo Bill adı takılmış- kendisine bir elbise dikmeyi planlayan transeksüel bir karakterin çırpınışlarını ve yakayı ele verişini izliyoruz filmde. Ed'in bir EC Comics okuyucusu olup olmadığını bilemiyoruz ama aşırı titiz kocasının baskısı sonucu kelimenin tam anlamıyla deliren sıradan bir (ev) kadının intikamını anlatan Jack Kamen'nin çizdiği "The Neat Job/Temiz İş" (*Shock Suspense Stories* no: 1, 1952) adlı hikâye bize sanatın mı yaşamı yoksa yaşamın mı sanatı taklit ettiği sorusunun yanıtı ile ilgili bir ipucu verebilir.

Kocası Arthur ile başında bir erkek olsun niyetine bir mantık evliliği yapmış olan Eleanor balayı sonrasında taşındıkları tam bir kötü mimari örneği büyük evlerinde huzursuz günler geçirmektedir. Eski moda mobilyalarla dolu evde birkaç eşyanın yerini değiştirmeye çalışan Eleanor kocasının büyük tepkisi ile karşılaşır ve onun hastalık derecesinde düzen meraklısı olduğunu anlar. Arthur en ufak şeyi bile sorun yapmakta ve köpürmektedir. Evliliklerin birinci yılı bittiğinde Eleanor tam bir sinir küpüne dönmüştür. Arthur bodrumda kendisine sıkı bir çalışma ortamı hazırlar. Neyin nerede olduğunu bildiği bu ortamdan Eleanor'un ders almasını ister. İkinci yılın sonunda işi iyice azıtan Arthur her şeyi listelemeye, çatal bıçakların hangi düzende konulacağına, hattâ karısının iç çamaşırlarının çekmecelere yerleştiriliş biçimine bile karışmaya başlamış ve böylece -Eleanor'un her karede değişmeye başlayan yüz ifadesini takip ettiğimizde anladığımız gibi- kuyusunu yavaş yavaş kazmaya başlamıştır. Duvarda asılı durmakta olan bir resmin düşmesi üzerine Eleanor kocasının kutsal ve yasak mahzenine çekiç ve çivi almaya iner ama şans bu ya çivi dolu kavanoz yerinden kayar ve çiviler etrafa yayılır. Eleanor, tam bir panik havasıyla ortalığı toplamaya koyulmuşken Arthur eve döner ve mahzende karısını suçüstü yakalar. "Sen hiçbir işi düzgün yapamayacak mısın Eleanor?" diye bağırmaya başlayan Arthur'un öfke içindeki yüzü gittikçe büyür, büyür ve Eleanor adeta büyülenmiş gibi eline geçirdiği ilk aleti -küçük bir balta- kavrar. Daha sonra Eleanor'u kendisini sorguya çekmekte olan iki dedektifle mahzende görürüz. "Gerçekten düzgün bir iş olsun istemiştim efendim" der Eleanor polislere. "İşimi bitirdiğimde her şeyi yerli yerine koydum, bir damla bile kan kalmadı yerde, hepsini temizledim!" Dedektiflerden biri dönüp arkasında düzgünce etiketlenip sıralanmış kavanozlara bakar: kalp, tırnaklar, dişler, gözler, akciğer, kulaklar vb. "Hakikaten temiz bir iş çıkarmışsınız hanımefendi" der kravatını gevşetip yutkunurken.

Max Gaines, EC Comics'i (Educational Comics/Eğitici çizgi romanlar) 1945'de yayın hayatına soktu. 1933-34 yılları arasında ilk çizgi roman örneklerini yayımlamış ve EC imparatorluğunun kuruluşunda rol almış birisi ola-

rak varmış olduğu noktaya kıyasla vasat bir çizgide yürümekte olduğunu söyleyebiliriz. EC Comics İncil, tarih, bilim, çocuklar için masallar gibi alanlarda pek de parlak olmayan bir satış grafiği ile faaliyetlerini sürdürmekteydi. Max, 1947'de biraz garip bir sandal kazasında, küçük bir çocuğu kurtarmaya çalışırken, hayatını kaybetti ve yayınevi oğlu William Gaines'e kaldı. William'ın babası ile sağlığında ilişkileri pek de iyi sayılmazdı. Baba mesleğine ilgisi ise yok denecek kadar azdı. Karısından yeni boşanmış, üniversitedeki son senesini kazasız belasız atlatmaya çalışan 25 yaşındaki genç William annesinin de zorlamasıyla neredeyse hiçbir beklentisinin olmadığı şirketi devraldı. Ama kısa bir süre içinde çizgi roman dünyası ile ilişkilerini düzelten William, kendisine yardımcı olarak EC Comics efsanesini beraber yaratacakları ismi saflarına dahil etti: Al Feldstein. Aslında Archie benzeri genç bir veledin maceralarını çizdirmek için işe aldığı Feldstein'nın farklı bir takım özellikleri olduğunu gören William büroda daha fazla zaman geçirmeye ve aralarındaki dostluğu pekiştirmeye başladı. Al'e babasından kalan çeşitler yerine devreye sokmuş olduğu *Saddle Romances*, *Gunfighter* ve *Crime Patrol* gibi suç ve Western çizgi romanlarının hikâyelerinin yazım aşamasında yardımcı olmaya başladı. İşe yeni başlayan Harvey Kurtzman ve Johny Craig gibi elemanların da katkısıyla babasının döneminden daha iyi bir satış rakamı yakalayan Williams yayınevinin adını da değiştirdi: *EC Comics* artık '*Entertainment Comics*/Eğlence(lik) çizgi romanlar' anlamına gelmekteydi. Farklı bir şeyler yaratabilme arzusu gittikçe daha ağır basan ikili, ilhamını ortak zevklerinden biri olan eski radyo temsillerinden alarak aynı havayı vermeye çalıştıkları iki hikâyeyi *War Against the Crime/ Suç'a Karşı Savaş*'da (An Illustrated Tale from the Vault of Horror/Korku Mahzeninden Resimli bir Öykü) ve *Crime Patrol/Suç Devriyesi*'nde (An Illustrated Terror-Tale from the Crypt of Terror/Dehşet Mezarlığından Resimli Bir Dehşet Öyküsü) yayımladılar. Her iki hikâyenin ev sahipliğini daha sonra da aynı işi sürdürecek olan iki ürkütücü tip yapmaktaydı: *Vault Keeper*/Mahzen Bekçisi (*The Vault of Horror*) ve *The Crypt Keeper*/Mezar Bekçisi (*The Crypt of Terror*). Bunlara daha sonra eklenen *The Old Witch*/Yaşlı Cadı ise *The Haunt of Fear*'da ev sahibesi olarak görev yapacaktı. Bu tiplemelerin işlevi her yeni hikâyenin başında okuyucuyu karşılayarak hikâyenin son karesine götürmek ve duruma uygun bir özlü söz ve/ya sıkı bir espri patlatarak hikâyeyi bitirmekti. Hikâyeyi kimin yazdığı önemli değildi, son sözü mutlaka Feldstein söylüyordu. EC Comics'in "kutsal üçlüsü"nü oluşturacak olan yayınlar sırayla gazete bayilerindeki yerlerini aldılar: *The Crypt of Terror* (Nisan, 1950 -daha sonra *Tales from the Crypt* adıyla devam etti), *The Vault of Horror* (Nisan, 1950) ve *Gunfighter* yerine *The Haunt of Fear* (Mayıs, 1950).

İlk dönem çizgilerinden Feldstein ve Johny Craig sorumluydu. Daha sonra son derece üretken bir ressam olan Jack Davis (1951-55 arası hemen hemen

her sayıda bir hikâyesine rastlamak mümkün) ve kendi başına bir korku ekolü oluşturan Graham "Ghastly" Ingels'in katılımlarıyla EC Comics'in o kendine has havası oluşmaya başlamıştı. Bu dönem çizgileri gerçekten mükemmeldir. Detaylara verilen önem kendisini hemen belli etmektedir. Bunun bir nedeni Gaines'in çizerlerine piyasa ortalamasının üstünde bir ödeme yapması ise de esas önemli neden, sanatçılara yaratıcılıklarını sonuna kadar destekleyen ve fikirlerine önem verilen bir ortam sağlanmasıydı.

Yukarıda belirttiğimiz gibi, piyasada EC Comics'den önce de bir takım korku ve dehşet sahneleri içeren yayınlar vardı. Ama EC Comics'in diğer alışılageldik süper-iyi kahramanları, deyim yerindeyse, dümdüz etmesinin ardında yatan şey hikâyelerindeki "kahramanların" başına bir şey gelme olasılığının çok fazla olmasıydı. Süper-iyi kahraman için devamlılık unsurunun önemi yadsınamazdı ve doğal olarak da ölmesi söz konusu olamazdı. EC Comics için çizgiler çok önemli olmakla beraber alanında rakipsiz kılan ve okutan unsur hikâyeleriydi. Bütün EC Comics Yayınları'nda yer alan hikâyelerinin yarısından fazlasını Gaines ve Felstein beraber yazmışlardı. Öykülerin çıkış noktasını genellikle ikisi de birer bilimkurgu ve korku okuyucusu olan Gaines'in ortaya attığı bir fikir oluşturmaktaydı. Diyalogların yazımı ve çizere oldukça kolaylık sağlayan ve akışı kontrol etmeyi kolaylaştıran hikâyeyi parçalara ayırma işi Felstein'ın sorumluluğundaydı. Gerçekten de EC hikâyelerinde laf boldur. Durumu tasvir etmek ve okuyucuyu havaya sokmak için bir sürü kutucuk devreye girer. Yazımda ulaşılan bu kalite EC hikâyelerini bize tekrar tekrar okutan ve her seferinde değişik tatlar almamızı sağlayan ve onları diğer çağdaşlarından ayıran başlıca özelliktir denilebilir. Tabii bu noktada bazen konu sıkıntısı çeken Gaines ve Feldstein ikilisinin farklı yollara başvurduğunu söylemekte de fayda var. Yazarından izinsiz olarak yapılan kısa hikâye uyarlamaları dergide önemli bir yer tutmaya ve oldukça ilgi çekmeye devam ediyordu ki söz konusu yazar bir gün uyanıp yayıncıya kısa bir mesaj gönderinceye kadar. Sözü mesajın yazarı büyük usta Ray Bradbury'e bırakalım:

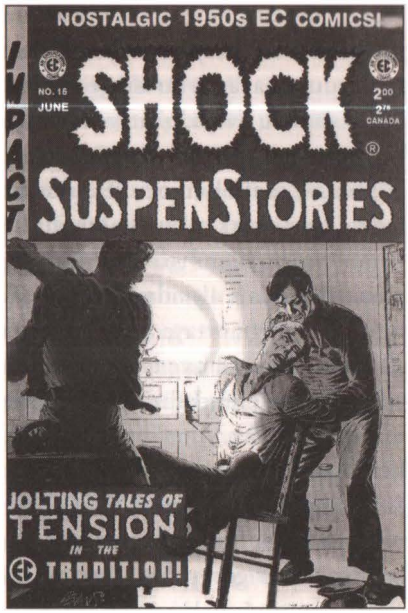
"Eserlerimi çalıyorlardı... Ben de onları suçüstü yakaladım! Son derece nazik bir mektup gönderdim kendilerine. Kendime şunu sordum: 'Böyle bir durumda İsa nasıl davranırdı? Herhalde öteki yanağını dönerdi'. Ben de öteki yanağımı döndüm ve onlara şöyle dedim: 'Kısa öykümden yapmış olduğunuz muhteşem uyarlama için sizi tebrik ediyorum. Harika olmuş. Sizleri seviyorum, vs.vs. Bu arada, aklıma gelmişken, sanırım uyarlamanın bedelini tarafıma göndermeyi unutmuşsunuz.' Bir hafta sonra Bill Gaines'in yolladığı çek postadan çıktı. Bir mektup daha yazarak sanki yaptıkları herhangi bir suç oluşturmuyormuş gibi 'Biliyor musunuz, bu günlerde eserlerime dadanan o kadar çok kişi var ki piyasada. Neden benim hikâyelerimi adımı da kullanarak siz uyarlamıyorsunuz, hem böylece benim yayın hakkım da korunmuş olur' dedim.

Hiçbir şeyden haberleri yokmuş gibi davranmayı seçtiler ve bir anlaşma imzalayarak altı ya da yedi yıl boyunca en az otuz kısa hikâyemi uyarlayarak yayımladılar."

Bir takım beklenmedik sürprizler haricinde EC Comics hikâyelerinin temelinde iyi ile kötü arasındaki savaş yatar. Arada bir savaşı kötünün de kazandığı olur ama sonuçta suçuna denk bir ceza görerek olay tatlıya bağlanır. Tabii bazı hikâyelerin "ortalama zevki" zorladığı söylenebilir. Daha sonraları bütün çizgi roman ortamını sorunlara boğacak olan soruşturmalar ve bu soruşturmaların mimarı Dr. Frederic Wertham'ın delil olarak kullandığı hikâyelerden "Foul Play"[1] bu türe iyi bir örnek oluşturabilir. İki ezeli rakip Central City ve Bayville arasında geçen bir playoff beyzbol karşılaşması sırasında Bayville'ın yıldız oyuncusu Jerry Deegan oyun sırasında yaşamını yitirir. Konuk Central City takımının iri yarı ve hiç de güven telkin etmeyen oyuncusu Herbie Satten tek şüphelidir. Maçın bitiminde Bayville takımının oyuncuları Satten'nın son derece zekice hazırladığı bir planı uygulayarak Jerry'i zehirlediğini anlarlar ve delilleri ele geçirirler. Jerry'nin kanı yerde kalmayacaktır tabii. Kendini beğenmiş oyuncuya bir davet mektubu ulaşır. Kendisine tapan bir grup hayranı tarafından adına düzenlenecek bir törenle, şehir stadında oyun sahasına konulacak bir plaket verilecektir. Plaketin konulacağı yer ve üzerine yazılacaklara karar vermek için Herbie'nin kendilerine yardımcı olmak için gece 23.00 sularında stada gelmesi rica edilmektedir. Bulutların üzerinde dolaşmakta olan ve egosu bin beş yüze fırlayan Herbie böylesi bir davette ve yer seçiminde hiçbir gariplik görmez ve tam saatinde olay yerine ulaşır. Gölgeler içinde beklemekte olan Bayville takımı elemanlarını gördüğünde fikrini değiştirir ama çok geç kalmıştır. Hikâyenin son üç karesinde konuk takımın gece yarısı kendi aralarında oynadıkları maçtan kesitler görürüz ama... Beyzbol oyununa ait hemen her şey biraz farklı gözükmektedir. Atıcının elindeki top Herbie'nin kopmuş kafasına vurucunun elindeki sopa ise bacağına benzemektedir. Puan toplanması için dokunulması gereken dört noktada Herbie'nin kalbi, ciğerleri, böbrekleri ve diğer iç organları durmaktadır. Dört nokta arasındaki çizgileri işaret etmesi için de zavallı Herbie'nin bağırsakları uzun şeritler halinde kullanılmıştır. Gerçek takım arkadaşlığı diye buna denir herhalde. Ama Jack Davis'in resimlerinin, özellikle top niyetine kullanılan ve kafadan başka her şeye benzeyen Herbie'nin başı, hikâyenin vurucu yanını oluşturduğunu belirtmeliyiz. Ortalama bir intikam hikâyesini gerçeküstü bir boyuta taşıyan ve yukarıda belirttiğimiz "ilahî adalet" düsturundan taviz vermeyen bu hikâyenin Amerikan sansür tarihine geçeceğini 1953 Haziranında tahmin etmek mümkün değildi tabii.

---

1 Spor karşılaşmalarındaki faullü, dürüst olmayan oyun anlamına geldiği gibi bir kişinin ölümü ile sonuçlanan cinayet ya da suikast anlamına da gelen deyim.



Bu "ilahî adalet" kavramını biraz daha deşmek gerektiğini düşünüyorum. Kötülerin cezasını eninde sonunda çekmesini, bu sonuca çoğu zaman metafizik güçlerin kullanılmasıyla/araya girmesiyle ulaşılması temelde çok da yanlış bir uygulama değil bence. Çıkarılması gereken "ders" eğer kötülerin ya da yanlış yapanların sonunda şöyle ya da böyle cezasını çekeceğini "genç dimağlara" yerleştirmekse EC Comics'in bu görevi başarıyla yerine getirdiği söylenebilir. Ama bu gözlem derginin sürekli olarak ayakları yere basmayan bir tavır içinde olduğunu ve bir takım "katı gerçekler"den bihaber olduğunu da göstermez. Yukarıda detayına girmiş olduğum hikâyelerden birini aldığım sayıdan bir başka alıntı daha yapma riskini göze alarak bu yaklaşıma bir örnek vermek istiyorum.

Shock Suspenstories'in 1954 tarihli 16. sayısında Reed Crandall'ın çizdiği "A Kind of Justice/Bir Çeşit Adalet" bence halen etkisini sürdüren ve yetenekli ellerde çok vurucu bir kısa televizyon filmi ya da biraz uzatılarak aynı derecede etkileyici tek perdelik bir oyun haline dönüştürülebilir. Hikâyenin tecavüz, adalet, linç kültürü, polis uygulamaları gibi kitaplara konu olmuş ve olacak bir takım konuları ve görülenin her zaman görüldüğü gibi olmayabileceği yaklaşımını sekiz sayfaya son derece yoğun bir anlatımla sığdırmış olması takdir edilmesi gereken bir durum.

Hikâye bir tecavüz sonrası görüntüsüyle açılıyor. Terkedilmiş, pislik içinde bir kulübede hıçkırıklara boğulmuş olarak yerde yatmakta olan genç bir kızın yüzünü gölgeli olarak gördüğümüz ayakta durmakta olan bir adam tarafından tehdit edilmektedir: "Eğer birine söylersen seni öldürürüm!" Beklemekte olduğu otobüs durağından zorla kaçırılmış ve bu kulübede tecavüze uğramıştır. Saldırganın yüzünü görmüştür ama çok korkmaktadır. Shirley güçlükle evine döner. Babası saat ona kadar nerede kaldığını sorup fırça atmaya yeltenir ama annesi kızının durumundan neler olduğunu bir bakışta anlar. Anne kız beraber Shirley'in odasına çıkarlar. Baba halen durumu anlamamıştır. Önce annesinin sonra da durumu anlayan babasının bütün ısrarlarına ve tehditlerine rağmen Shirley kafasında yankılanan sese kulak verir ve saldırganın kim olduğunu söylemez: "Eğer birine söylersen seni öldürürüm!" Baba son çare kı-

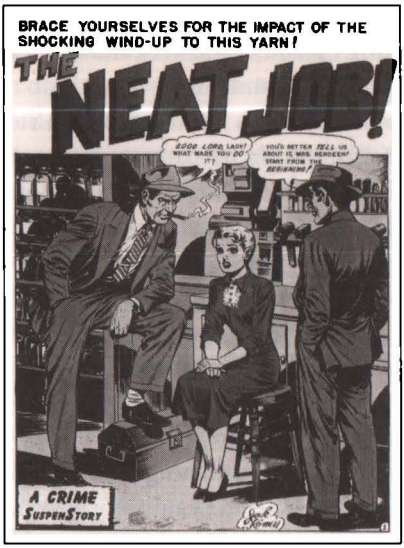
zını şerifin ofisine götürür. Şerif, son derece yumuşak ve anlayışlı davranmaya çalışarak Shirley'den kişinin adını vermesini ister ama Shirley, göz yaşlarını durduramayarak bu isteğe uymaz. Kızın korkusunu yerinde bulan polis şehirde şüpheli avına çıkar ve bir lokantada sadece önüne bakmakta olan genç bir yabancıyı görürler. Adamın adı Eddie Nichols'dur. Detroitten kasabaya geleli birkaç saat olmuştur ve burada bir iş ve kalacak bir yer bulmayı ummaktadır. Ama oldukça uygun bir şüphelidir. Geldiğinden beri herhangi bir kızla beraber olmadığını ısrarla söylemesi bir işe yaramaz. Diğer müşterilerin düşmanca bakışları altında Şerif ve yardımcısı Eddie'yi dışarıya çıkartır. Kurbanın kim olduğu ortaya çıkmıştır artık ve haber yayılır. Bir çoğunun Shirley yaşında kızları vardır ve tedbir almaları gerekmektedir. Haliyle suçlu da cezasını çekmek durumundadır. Karakolda sıkı bir sorgudan geçen Eddie bütün suçlamaları reddeder. Ama dışarıda başlarında Shirley'in babasının bulunduğu öfkeli bir kalabalık toplanmış, şüphelinin kendilerine verilmesini istemektedir. Şerif, kapı önüne çıkarak klasik "kanunlar her şeyin üstündedir, aksi kanıtlanıncaya kadar herkes suçsuzdur" konuşmasını yapar. İkna olmuş görünen kalabalık tekrar geri gelme sözü vererek dağılır. Beklemekten sıkılan ve bir an evvel sonuç görmek isteyen babası, annenin tüm itirazlarına rağmen, Shirley'i teşhis için karakola götürmeye karar verir. Bu arada kalabalık yine toplanmış ve tehditlerine başlamıştır. Şerif "n'oluyo orada" diye bakmak için dışarıya çıkınca yardımcısı "senin gibiler ancak bu dilden anlar, konuş lan" diyerek Eddie'yi feci şekilde dövmeye başlar. Geri dönen şerif "korumam altındaki hiç kimseye böyle davranamazsın, bir daha yaparsan o rozeti alırım..." şeklinde bağırarak Eddie'yi adamın elinden alır ve bir köşeye çekerek baba nasihatlarına başlar. Dışarıda insanlar iyice azmış durumdadır. Bu adamlara dert anlatmanın tek yolu suçlu olmasa bile Eddie'nin bir itiraf imzalamasıdır. Böylece şerif onu arka kapıdan eyalet hapishanesine kaçıracak, daha sonra da mahkemede itirafı baskı altında imzaladığını söyleyerek yardım edecektir. Eddie, imzayı atar. Ama Eddie klasik "iyi polis/kötü polis" oyununa gelmiştir. Şerif öfkeli kalabalığa her şeyin yolunda olduğunu, sanığın suçunu yazılı olarak itiraf ettiğini duyurur. Zıvanadan çıkan kalabalık ve Shirley'nin babası ellerinde demir çubuklarla şerifin bürosuna doğru hareketlenir. "Bari kızı bu işe alet etme" diyen Şerif, kızı olay yerinden uzaklaştırır. Son sayfanın ilk dört karesi cinnetin pençesinde, öldürmekten başka bir şey düşünmeyen bir güruhun son derece ürkütücü görüntülerini verir okuyucuya. Ortada kan görmeyiz ama linççilerin yüz ifadeleri ve Crandall'ın renk kullanımı iç bulandırıcıdır. Eddie bilincini yitirirken yavaş yavaş bütün sesler silinmeye başlar. Sondan iki kare önce artık her şeyin bittiğini ve insanların adaleti bir anlamda yerine getirmiş olmanın rehaveti ile olay yerinden uzaklaşmalarını görürüz. Eddie artık hiçbir şey duymamaktadır. Olay yerinden millerce uzakta arabasıyla Shirley'i

evine götürmekte olan Şerif Judson, kızın bitmek bilmeyen hıçkırıklarını onu tekrar uyaran o kaba ve boğuk sesiyle bastırır: "Konuşmamakla akıllılık ettin Shirley! Sakın unutma: Eğer birine söylersen seni öldürürüm!"

Öyküde suçlu sadece cezadan kurtulmakla kalmamış büyük olasılıkla suç işlemeye devam edeceği izlenimini de vermiştir. Bütün bunlar yetmezmiş gibi "psycho" bir kanun adamıdır ve o güzelim mutlu ve huzurlu şirin amerikan kasabasının düzeninden sorumlu kişidir. İlahî adalet kavramı yerle bir olmuş, tehdit ve korkutmanın işe yarayabileceği gösterilmiş, kısacası yapanın yanına kâr kalmıştır. İnsanların ne kadar kolay linç havasına girebildiği gösterilmiş, hattâ buna kanun adamlarının da ön ayak olabileceği sezdirilmiştir. Böylesi bir öykünün yukarıda çizmeye çalıştığımız bir toplumsal atmosferde ve -ilke olarak- çocuklar için çizildiği göz önüne alınırsa David Lynch'in gösterildiği dönemde Amerikan televizyon izleyicisini esir alan, kartpostal güzelliğinde şirin bir kasabada geçen doğaüstü, garip ve gotik olayları anlattığı *Twin Peaks/ İkiz Tepeler*'in habercisi/öncüsü olduğunu söylemek pek de yanlış olmayacaktır kanısındayım.

Ama bu ve benzeri diğer örnekler EC Comics'in genel yaklaşımını bozmaz. Öykünün sonunda -genellikle ilginç ve akılda kalacak kadar ürkütücü ve grotesk bir yöntemle- kötüler belalarını bulurlar. Tabii söz konusu bu yöntemlerin bir çoğunun aynı zamanda oldukça farklı bir mizah anlayışını da yansıttığını belirtmek gerekmektedir. Ama yukarıda belirttiğim olguya benzer bir biçimde EC Comics yazarları bütün zamanlarını sürekli olarak birbirinden ilginç ve ürkütücü öldürme yöntemleri bulmakla uğraşmıyorlardı. Kendilerine has bir duygusallık sergiledikleri aşağıdaki öykü sanırım bu farklı yönlerini bize yeterince göstericektir.

Tales from the Crypt'in 1953 yılında çıkan 39. sayısında yer alan The Craving Grave/Hasret Çeken Mezar bildiğim kadarı ile hikâyesini bir mezarın ağzından birinci tekil şahısla anlatan ilk ve tek hikâye. Joe Orlando'nun düz, sade ve belki de biraz 'puslu' olarak nitelendirebileceğimiz hikâyesinde 'kahraman' bir mezar. Ama bu mezarın bir derdi var. Şimdiye kadar içine hiç yerleşen olmamış. O yalnız bir mezar ve bekleyişi sürüyor. Hem de yüzyıllardır. İçine bunca zamandır bir tabut konmamasının nedeni hikâyede verilmiyor ve bir tahminde bulunmak ise oldukça zor. Arkadaşlarına (!) alay konusu olmaktan bıkmış artık. Tek istediği bir ölü. Kısır bir kadın gibi hissediyor kendini. Böylesine amaçsız ve boş bir şekilde durmak onun için (bu espriyi yapmak zorundayım) ölümden de beter. Ama elinden gelen, öyle durup beklemekten başka hiçbir şey yok. Bir kış günü her şey değişiyor. İki mezarlık görevlisi aralarında şakalaşarak artık iyice katılaşmış gövdesini kazmaya başlıyorlar bizim bahtsız mezarın. Konuğu 63 yaşında vefat eden yaşlı bir kadın. Cenaze törenini büyük bir zevkle dinliyor mezarımız. Diğerlerinin üzüntüsü



umurunda değil. Kimin için üzülüyorlar onu anlamaya çalışıyor. Tabut yavaşça indiriliyor, toprak atılıyor ve işlem tamam. Onun da bir ölüsü var artık. Canlılar uzaklaştıktan sonra mezar konuğu ile konuşmaya, sakinleştirmeye çalışıyor ama. son derece huzursuz bir konuk bu. Haftalar geçiyor ama bir türlü sakinleşmiyor. Sonunda hikâyesini anlatmaya başlıyor. Adı Cynthia Meadows. Mezarı andırıyor aslında. Hiç evlenmemiş, çocuğu yok, meyvesiz yani, bomboş. Ama kızkardeşinin oğlu Roland'la, teselli bulmaya çalışıyor. Ama kızkardeşinin eşinin işleri bozulup gelirleri azalınca işler değişiyor. Kızkardeşi önce sağlığını sonra da hayatını kaybediyor. Kocası da Roland'ı, Cynthia'ya emanet edip gidiyor. Aynı mezar gibi Cynthia'da uzun bir bekleyişten sonra arzusuna kavuşuyor. Artık komşuların alaycı, küçümseyen bakışlarını hissetmiyor üzerinde. Ama Roland yetişkin bir erkek olduktan sonra bu bayıcı ortamdan uzaklaşmaya karar veriyor ve teyzesinin çekmecesindeki 300 doları alıp yeni ufuklara yelken açıyor. Cynthia, bu acıyı sineye çekiyor ama üzüntüsü çok büyük ve yerini dolduramadığı büyük bir boşluk var içinde, tıpkı mezarın hissettiği gibi. Çalınan paralara karşın yatırımları sayesinde geliri artmaya devam ediyor. Sonra bir gün Roland çat kapı çıka geliyor. Evlenmiş ve ayaklarının üstünde durmayı becerinceye kadar tekrar teyzesini yanında kalmak istiyor. Teyzesinden özür diliyor ve karısı Enid'le evde yaşamaya başlıyor. Cynthia için durum "istedi bir göz, Allah verdi iki göz" şekline dönüşüyor. Artık yalnız değil. Ama çocukların planı başka. Servetini onlara bıraktığını gösteren bir vasiyetname hazırlattıktan sonra teyzeyi merdivenlerden itip kaza sonucu öldü numarasına yatıyorlar. İşte ceset bu yüzden huzursuz. Adalet yerini bulmamış. Ama EC Comics'in dünyasında son çare hiç tükenmez. En sık görülen intikam alma ve adaleti yerine getirme şekli olan ölülerin dirilmesi, Cynthia için de geçerli oluyor ve mezarın bütün itirazlarına ve gayretlerine rağmen ceset toprağı terkederek bir bilinmeyene doğru gidiyor. Mezar yine boş ve yalnız. Beklemek ve unutmaya çalışmaktan başka yapacak bir şey yok mezar için. Ama bir gece... Çok uzaklardan acı çığlıklar işitiyor. Mezara doğru bir şeyler sürükleyerek gelen de ne acaba? Cynthia bu. Bir elinde boynundan tuttuğu Roland ötekinde de saçlarından kavradığı Enid. İkisini de mezara doğru itiyor ve mezar onları kucaklıyor. Cynthia mezara on-

ları daha rahat kavrayabilsin diye yardım ediyor. Bol bol toprak atıyor üzerlerine. Mezar bütün cömertliğiyle kavrıyor çığlıklar atmakta olan iki genci. Son karede artık Cynthia yok. Çığlıklar da kesilmiş durumda. Mezar, tıpkı Cynthia gibi önce bekledi, sonra buldu ve yine kaybetti. Sonunda bir daha kaybetmemek üzere tekrar bir araya geldi. Ama bir farkla. O daha mutlu ve gururlu artık. Diğerleri kıskançlıktan çatlıyorlar. O artık bir "duble mezar"

EC dönemi ve öyküleri, genellikle, çizgi romana yönelik sansür olgusuyla birarada ele alınarak, sanata yönelik ahlâkçı tepkiler çerçevesinde incelenmektedir. EC çizgi romanlarının yükselişi ve sektörün oto-sansür uygulamaları sonucu "erimesi", anlatının bir başka yönüdür. Kişisel olarak "öykünün" bu tarafıyla ilgilenmemeyi tercih ediyorum. Asıl yapmak istediğim, EC'nin öyküleriyle oluşturduğu "anlatı evreninin" temel özellikleri hakkında birkaç saptama yapabilmek.

Öykülerin bütününde ahlâk dolayımıyla bir ilahî adalet anlayışının hakim olduğunu yukarıda belirtmiştim. Bu adaletin işleyişi ya da tecelli edişi, uhrevî bir erke bağlanmamaktadır. Zaten din ögesi öykülerde neredeyse yoktur; "yaşananlar", genellikle seküler ve modern bir hayatın içinde, ona dair "kalıplar"la geçmektedir. Ortalama ahlâk anlayışı dışında durma tercihi, otorite konumundaki kişilere, "iyi insanlara" güvensizlik, toplumun hakim yargılarını iğdiş etme ve deşifre etme arzusu, öykülerin belirgin unsurlarıdır. Para için her şeyin yapılması öykülerde bolca kullanılmasına karşın, sınıf çatışmasına hiç değinilmemiştir. Kamusal alanın siyasi aktörlerini birebir kullanarak aktüel politikayla doğrudan bir ilgi de kurulmuş değildir. "EC evreni" için anti-politik ya da apolitik demek kesinlikle yanlış olur; öykülerin neden-sonuç ilişkisi açık biçimde natüralizmden beslenmektedir: Bir şey olduysa mutlaka bunu hazırlayan nedenler vardır. Tiplemelerden herhangi biri öldürüyor, öldürülüyor ya da öldürmek için planlar yapıyorsa, bunun açık nedenleri vardır. EC'de bilimkurgu öyküleri hariç natüralizm hemen her anlatıda hissedilir. "İşler", asla yarım kalmaz; olayın üzerinden ne kadar vakit geçerse geçsin bedeli yaşanacaktır. Burada bir parantez açarak, ölülere - giderek zombilere bir üstünlük verildiğini belirtelim. "EC evreninde" normal hayatta kazanamadığı ya da taşımadığı güç ve imkânı, öldükten sonra kazanan, mezardan çıkarak "intikamını" alan tiplemelerle karşılaşılır. İlahî adaleti yerine getiren bireyci, kendi işini kendisi gören, hani neredeyse kanun koyucu sayılabilecek ölülerdir gördüklerimiz. Öykülerde anlatılmayanlardan da bahsedilmeli: Erotizm yoktur, mağdur ya da meşum kadınlar görülmüyor değildir ama cinsel ilişkiler - tabir-i caizse "yatak sahneleri" hiç kullanılmaz. Öykülerde kahraman yoktur; tiplemelere yönelik hissedilir bir sempati gösterilmez. Süper-naturel tiplemeler olsa bile klasik anlamıyla "fantastik" yoktur anlatılarda.

Bütün evreni sahici kılan, terörün her yerdeliği ve herkes tarafından uygu-

lanabilir olması kadar daima şimdiki zamana teyellenmesidir. EC öykülerinin politik olarak rahatsız ediciliğini de bu bağlantı körüklemiş, resmî müdahaleyi gerektirmiştir.

EC ürünlerinin çocuklar tarafından tüketildiklerine pek inanmıyorum. Gerek anlatım dili, gerekse görsel içeriği nedeniyle çocukları korkutacağı dahi düşünülebilir. Öte yandan, döneminde, ülkenin en çok satan çizgi romanları haline gelerek, toplumdaki kimi talepleri açığa çıkardığı ya da pekiştirdiği açıktır. Popülerlik, kaçınılmaz olarak, ana akım-kitle beğenilerini yakalamayı da zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle, yukarıda saydığım temel özellikleri sabitlenme saymamak gerekir; tüm popüler kültür ürünleri gibi EC çizgi romanları da çelişkili bir içeriğe sahiptir. İstisnaî özellikler, cezasız kalan suçlar, nedensiz cinayetler görülebilmektedir. Sanıyorum, bu anlatıları güçlü yapan -bugüne taşıyan- da bu özellikleridir.

KAYNAKÇA

Benton, Mike (1991). *The Illustrated History Of Horror Comics* Taylor Publishing.

Daniels, Les (1973). *Comix: A History Of Comic Books In America*. Wildwood House.

"Interview With R.Bradbury", (1989). *Fear Magazine*, No.4 January-February.

Jones, Stephen (1998). *Clive Barker's A-Z Of Horror*. Harperprism.

King, Stephen (1983). *Danse Macabre*. Berkley.

Türkiye'de Korku Çizgi Roman Dergileri

HÜSNÜ ÇORUK

Ülkemizde yayımlanan korku ve dehşet türü öyküleri temel alan ilk çizgi roman dergisi, içeriğini Amerikan kaynaklı 3-4 sayfalık kısa korku çizgi romanlarının kopya edilmesiyle oluşturan *İmdaat* (Orhan Tunçdemir, Hedef Yayınları, 1956) adını taşır. Söz konusu dergi yayın hayatına başladığında, içeriğini oluşturan korku çizgi romanlarının Amerika'da mahkum edilmelerinin üzerinden iki yıl gibi bir süre geçmişti. Eğitimciler, toplumbilimciler ve söyleyecek bir sözü olduğunu düşünen her yetkili, İkinci Dünya Savaşı sonrasında gençlik kesimi arasında yaygınlaşan ve giderek belli kesimlerde bir yaşam biçimi haline dönüşen suç ve şiddetin kaynaklarını aramaya koyulmuştu. Bu çerçevede gençliği fazlasıyla etkileyen sebeplerden biri olarak o dönemki Amerikan gençliğinin gözde bir tüketim aracı ve eğlenceliği olan "çizgi roman" denilen "illet", sorgu masasına yatırılmıştı. *Seduction Of The Innocent* (Masumun İğfali) diye çarpıcı bir adı olan, Frederic Wertham adlı ünlü bir psikiyatrın elinden çıkma bir kitap, korku ve dehşet çizgi romanlarını (aslında sadece onları değil Tarzan'dan Supermen'e dek pek çok macera çizgi romanını da) açıkça hedef gösterdiğinde gençleri zehirleyen (!) türün dergilerinin yayımcıları köşeye sıkıştırılıyordu. Çizgi romanlar önce senatoya götürülerek tartışılacak, sonra yayıncıların bir oto-sansür kurulu oluşturarak, üretimin belirli kurallar çerçevesinde yapılması sağlanacaktı. Böylelikle başta, EC Yayınları olmak üzere korku türünün önemli dergileri dağıtım ağına giremedikleri için kapanmak zorunda kalacaklardı.

1967 yılında dokuz yaşımı sürdürüyor ve her hafta gazete bayilerini süsleyen yirmiyi aşkın çizgi roman dergisi çocukluğumu -bizim kuşağın çoğunun yaşadığı gibi- şenlendirmeye, hayallerimi zenginleştirmeye devam edi-

yordu. Heyecanla satın alarak, arsalarda birbirimizden açgözlülükle değiştirerek okuduklarımız çoğunlukla macera ve mizah türleri arasında gidip geliyordu. İlk göz ağrılarımız *Teksas, Tommiks* ve *Teks* gibi savaş sonrası İtalyan sanatçıların elinden çıkma Uzak Batı çizgi romanları bizleri az veya çok mizah ile de harmanlanan özgürlük ve adalet mücadelesinin içerisine çekiyordu. Westernlere karşı kendi kültürümüzü aktarmaya da soyunan tarihî kahramanlık türünün Karaoğlan, Malkoçoğlu, Kaan ve Bahadır gibi örnekleri ise bir taraftan aynı mücadeleyi benzer formülden yararlanarak Amerika'dan Orta Asya steplerine, Çin Seddi, Bizans gibi Avrupa ve Asya kıtalarına taşırken, westernlerin çeşitli sebeplerden gözardı ettiği "kadın"ı ve erotizmi de kabul edilebilir ölçülerde çizgi romanın karelerine sokuyorlardı. Fransa Belçika çizgi romanının *Tenten, Sipru, Asteriks* ve *Red Kit*'i ise bizlerin mizah ihtiyacını karşılıyordu.

Suat Yalaz, Uygur genci *Karaoğlan*'ın ikinci serisinde - ki başlangıcından üç yıllık bir süre geçmişti - artık bir yenilik yapma ihtiyacı duyuyordu. 166. sayıyla birlikte derginin ebatı büyütülmüş, ön kapak logosu alışıldık şeklinden uzaklaştırılmış ve içerik farklılaştırılmıştı. Sıcak bir yaz gününün, bir öğle sonrasında babaannem beni pastaneye götürecekti. Yol üzerinde Kızıltoprak'taki küçük bir gazete bayiinden benim için satın aldığı büyük boy *Karaoğlan*'ın matbaa mürekkebi kokan son sayısının (171. sayı) sayfalarını hemen çevirmeye başladığımı net bir şekilde hatırlıyorum. Müzik sayfası, yeni neslin iyice ilgi göstermeye başladığı araba-motor konularını içeren bölümler, derken bir western çizgi romanı, sayfa sayısı azalmış olmasına karşın Karaoğlan'ın yeni bir macerası, sonra o da ne? bir çizgi roman daha! Çığlık atan bir gemici, güvertede yuvarlanan bir kurukafa gözüme çarpıyor, "şiddetle" meraklanı-

yorum. Gemiyi denizin ortasında bulan iki balıkçıdan birinin eline geçen kaptanın günlüğü var!.. Babaannem, dergiyi biraz sabrederek evde okumamı istiyor (zaten çizgi roman da en heyecanlı yerinde kesiliyor). Pastaneye götürüleceğimi duyduğum anda hissettiğim sevinç çok gerilerde kalmış artık, aklım fikrim dergide, ürpererek öykünün sonunu düşünüyorum. Bir sonraki sayı elime geçer geçmez, Karaoğlan'ı falan atlayarak arka sayfalara geçiyor ve söz konusu çizgi romanın son bölümünün karelerini hızla tarıyorum... Kaptanın günlüğündeki nihaî sözler: "Kaptan köprüsünün her tarafı sımsıkı kapalı... Geminin rotasını sahile yönelttim. Canımı kurtarma şansım var sayılır... Her şeye rağmen yazıyorum. Yazdıkça içinde bulunduğum dehşeti, kapının dışında beni bekleyen dehşetli şeyi unutabiliyorum... Fakat... Fakat bir hata yaptım galiba..." Evet, havalandırma deliklerini kapatmayı unutmuştu. Balıkçı Manuel, geminin neden iskeletlerle dolu olduğunu anlayarak güverteye fırlayacaktır. Arkadaşını ikaz etmek ister, güverteye çıkar. Amazon ormanlarının önüne geleni "süpüren" dev kırmızı karıncalarının milyonlarcası güvertedeki arkadaşının üzerini bir bulut gibi kaplamış ve onu kemiklerine dek yemektedir. Okurken taş kesilmiştim. Çizgi romanlarda o ana dek hiç tatmadığım bir duyguydu tanıştığım.

Karaoğlan mecmuasında bir süre çekici birer dolgu malzemesi olarak kalan bu kısa korku çizgi romanları kısa zamanda Karaoğlan Yayınları'nın bünyesinde bağımsız bir dergi içinde yayımlanmaya başladılar. Derginin adı *Korku Magazin* idi ve uzun yıllar çeşitli biçim değişikliklerine de uğrayarak çizgi roman dergicilik tarihimize neredeyse bu türdeki en önemli dergi sıfatıyla damgasını vurdu.

Dergi, kaynağını esas olarak *Eerie ve Creepy* adlı 60 sonrası Amerikan dergilerinden alıyor, kısmen -bilhassa ebatı ufaltıldıktan sonra- Ghost Stories / Hayalet Öyküleri, *Boris Karloff's Tales Of Mystery* / Boris Karloff'un Esrarengiz Masalları gibi dergilerden ve tarzın prototiplerini yaratan EC mecmualarından besleniyordu. Hemen akla gelebilir: Nasıl oluyordu da Amerikan Çizgi Roman Dergileri Birliği'nin belirlediği "Yürüyen ölüler, vampirler ve vampirlik, hayaletler, yamyamlık ve kurtadamlık gibi konulara ve bu konularla ilgili her türlü uygulamanın anlatıldığı, sunulduğu sahneler yasaktır" maddesine aykırı öykülerle karşılaşıyorduk. Açıklaması Amerikan toplumunun değişmesinde yatıyordu. 1960'dan itibaren sinema ve televizyon, korku dehşet temalarının çizgi romana yeniden taşınmasında en büyük iki etkendi. TV kanallarında yoğun bir ilgiyle karşılanan siyah-beyaz korku filmleri ve Roger Corman'ın yapımcılığını üstlendiği Edgar Allan Poe uyarlamaları öncülüğünde B Sınıfı korku filmleri zemini yeniden oluşturmuştu. Evet, yeni bir nesil gelmişti ve dışlananı yeniden istiyordu. Sansür kırılmıştı.

Korku-dehşet türünün çizgi romandaki ikinci döneminin açılışını James

Warren adlı yayıncı yaptı. *Famous Monsters Of Filmland* / Film endüstrisinin meşhur canavarları isimli sinema dergisini çıkarıyordu ve bu dergiye 1964'de *Creepy*'yi, bir yıl sonra da *Eerie*'yi ekledi. EC'nin ellilerdeki tarzından farklıydı dergiler; çizgi ve öykü açısından daha rafine gibiydiler. O dönemin korku filmleriyle özdeşleşen Hammer film stüdyosunun vampir, kurtadam gibi karakterlerinden yararlanıldı. Ama asıl olarak ileride, 1976'da Marvel'in önemli editörlerinden biri olacak Archie Goodwin'in[1] yazdığı senaryolar diziyi farklı kılıyordu. Dergiler eski EC bünyesinden gelme sanatçıların da (Al Williamson, Joe Orlando, Jack Davis, Frank Frazetta, Reed Crandall vs) dönüşünü ve yeniden birlikteliğini müjdeliyordu. Ayrıca Steve Ditko, Gene Colan, Alex Toth, Archie Goodwin gibi yetenekli isimler de bu gruba eşlik ediyordu. Dergiye sonraları İspanyol ustaların da dahil olması kaliteyi oldukça yükseltti. Avrupa kültürünün ve güzel sanatlar anlayışının yansımaları dergide bariz bir şekilde görülüyordu. Estetik olarak güçlü çizgiler ve erotizmin harmanladığı öyküler özellikle İspanyol sanatçıların elinde gerçekleşti. Gerçeklik duygusunu yakalama adına titizlikle yaratılan siyah beyaz dengeleri korku ve dehşet atmosferine anlatılmaz bir katkı sağlıyordu. Ayrıca yakın planlar ve değişik açı kullanımları bu çizgi romanlarda sinema diline de önem verildiğini gösteriyordu.

Korku Magazin'in ilk serisi 143 sayı (haftalık) sürdü. İlk 45 sayı büyük ebatlı. Dergi her şeyden önce çoğunluğu "Brooklyn'ın Michelangelo'su" diye adlandırılan Frank Frazetta'nın[2] orijinali çok renkli olan kapak resimleriyle okuru etkiliyordu. Sayılar ilerledikçe çok sayıda sanatçının değerli çalışmalarına tanık olundu.

Derginin ilk sayısını püfür püfür esen bir yaz akşamı, iş dönüşü, babam eve getirmişti. "İlginç bir mecmua aldım, okuduktan sonra sana vereceğim, bir göz at" sözcüklerini hatırlıyorum ama annem bir süre derginin sayfalarını karıştırdığında babamı, çocuğa böyle şeyleri nasıl getirdiği konusunda kaşlarını çatarak eleştirmiş ve bana dergiyi yasaklamıştı. Babam, annemin haklı olduğunu söyleyerek işin içinden sıyrılmıştı ama doğrusu ben "zehiri" bir kere almıştım. Üstelik o yaşlarda bazı kurallara uymamak esastı. Böylece ikinci sayıyı gizlice satın aldım, ranzamın altına yerleştirdim. İçindeki çizgi romanlar mıydı beni ürküten yoksa anneme yakalanma korkusu muydu, tam kestirmem güç.

Korku Magazin, çıkana dek edindiğim çizgi romanlardan belleğime yer-

1 Marvel'in patronu Stan Lee, bu sanatçıyı kadrolarına dahil ettiğinde aslında onun bir öykü yazarı kimliğiyle aralarında bulunmasını arzuladığını belirtir.

2 Frank Frazetta'nın kapaklar dışında, dergide öyküleri olup olmadığı sorulabilir. Yetmişlerde *Conan* kapaklarını çizerek derginin geniş bir çevrede ilgiyi görmesinde katkısı olan, 1981'de Ice and Fire/ Ateş ve Buz adlı fantastik çizgi filmiyle büyük sükse yapan ustanın *Korku Magazin*'de tek çizgi öyküsü bulunmaktadır. Lanetlenme ve kurtadam temalarının karışımından oluşan bir öyküdür bu.

şen ressam sayısı oldukça azdı. Zihnimdeki sıralamada esseGesse ve Suat Yalaz çizgi özellikleriyle diğer sanatçıları geride bırakmışlardı. *Korku Magazin*, birbirinden farklı özelliklere sahip yığınla değerli ressamla tanıştırdı bizleri. Delice, kabus dolu ortamlar yaratan, imzasını JG olarak atan Jerry Grandenitti, Daniel Torres, Joe Orlando, çok ince taramalı çizgisiyle özellikle Edgar Allan Poe öykülerinin meşumluğunu ve kasvetini bire bir aktaran Reed Craendel... Sonra sinematografik anlatımı çok iyi kullanan başka bir dehşet çizeri Gene Colan. *Spiderman*'in ilk çizeri olan Steve Ditko. 1950'den itibaren Amerikan çizgi romanının gelişmesinde çok önemli katkısı olan Alex Toth' un yoğun çizgileri. Korku ve dehşetin alanı geniştir. Bazen tiksintiyle birlikte gelişir bu duygular (Berni Wrighston'un "Jennifer" i gibi). Bazen çok güzel çekici bir kadın, dehşetin temsilcisi sıfatıyla çıkagelir ve erotizmle korkunun içiçe geçişini izlersiniz. Korkunun gerçek ve gerçek dışıyla sarılmış çerçevesi içinde anlaşılabilir, tuhaf, iç bayıltıcı, şok edici ve düşündürücü tüm renklerinde dolaşırsınız.

Derginin yayımlandığı her çizgi öykünün sonunda "Creepy Amca"[3] veya "Eerie Dayı" denilen iki ucube, sunucu ya da meddah benzeri bir kimlikle öykülerden "kıssadan hisse" çıkartıp son noktayı koyarlardı. Bu anlatıcılara daha sonraki sayılarda, Boris Karloff (onun sunduğu öykülerde dehşet sanki daha dizginlenmiş gibiydi) ve Vampi Yenge de (İleride anlatacağımız Vampirella) ekleniyordu.

Önce Suat Yalaz, daha sonra YY (Yalaz Yayınları) adına A. Galip Yavaşça ve nihayet 1977 yılına kadar M. Kemal Benli derginin yayımcısı olarak yer aldılar. Derginin 45 haftalık kesintisiz ilk dönemi orijinal *Creepy ve Eerie* ebatlarına yakındı ve bu sayede zaman zaman çok teferruatlı ve biçim denemeleri-

3 Creepy Amca aslında bir çizgi roman öyküsünden doğmuştur. Sonsuz yaşamın gizini arayan D. Habeas kuytu bir şatoda vampir, kurtadam, mumya gibi ölümsüzler üzerinde araştırma yapmaktadır. Bütün bunları günah olarak yorumlayan ve lanetlenmekten korkan civardaki köy halkı şatoya saldırır ve yapıyı ateşe verir. Doktorun üzerinde çalıştığı bir iksirin canavarların kalıntılarına dağılması sonucunda ortaya sevimli (!) Creepy çıkar.

Vampirella

KAYA ÖZKARACALAR

ABD'de 1950'li yılların başlarında yaygınlaşan korku çizgi romanları, muhafazakâr kesimlerin tepkileri karşısında 1954'te endüstrinin ortaya koyduğu oto-sansür mekanizması sonucu sekteye uğramıştı. 1958'te yayımlamaya başladıkları *Famous Monsters of Filmland* adlı korku sineması dergisinin sayfalarında usulca korku çizgi romanlarına da dolgu malzemesi olarak yer verdikten sonra, 1964'te önce *Creepy*, ardından *Eerie* adlı siyah-beyaz korku çizgi roman dergilerini yayımlamaya başlayarak Amerikan korku çizgi romanlarının ikinci dalgasını başlatan Warren adlı yayınevi bu yayınların tutması üzerine 1969'da üçüncü bir çizgi roman dergisi daha piyasaya sürdü. Dergilerle aynı adı taşıyan karakterlerin takdim ettiği her biri diğerinden bağımsız öykülerden oluşan *Creepy* ve *Eerie*'den farklı olarak bu yeni dergi tek bir kahramanın maceraları üzerine odaklanıyor ve onun adını taşıyordu: *Vampirella*. 1983'e kadar kesintisiz olarak 112 sayı yayımlanacak olan bu dergi tüm zamanların en uzun süreli vampir çizgi romanı ünvanını kazanacak, yeni maceraları çeşitli formatlarda halen yayımlanmakta olan aynı adlı kahraman da tüm zamanların en popüler vampir çizgi roman kahramanı olacaktı.

Vampirella, tam bir ekip ürünüydü: Kahramanın fikir babası, bir kadın kahramanın maceralarını anlatan *Barbarella* adlı Fransız bilim-kurgu çizgi romanından esinlenen yayıncı James Warren'dı. *Vampirella*'nın özgün öyküsü dahil ilk maceraların senaryosu ise Warren yayınlarının çıkarttığı *Famous Monsters of Filmland* dergisinin editörü Forrest Ackerman'a aitti. İlk maceraların genel görsel tasarımı ünlü çizer Frank Frezatta'nın, özel olarak Vampirella'nın kostümünün tasarımı ise Trina Robbins'e aitti, çizimler (kalem ve mürekkep) de Tom Sutton tarafından gerçekleştirilmişti.

Vampirella, ilk sayılarından sonra hem içerik, hem de görsel olarak değişime uğradı. Ackerman'ın öyküleri, Amerikalılar'ın *tongue in cheeck* dedikleri tarzda, 'hafif' ve kendini pek ciddiye almayan nitelikteydi. Kısa bir süre sonra senaristliği devralan Archie Goodwin'in öyküleri ise karakterler arasındaki ilişkilerin griftliğine önem veriyordu. Çizerliği de kısa bir süre içinde José Gonzales devralacaktı. Sutton'ın yalın, 'temiz' ve klasik sütun-kare formatına sadık

ne açık olan bu türe ait çalışmalar zevkle izlendi. Bu ilk dönem içinde dergide iki önemli korku yazını örneği de yayımlandı. Maurice Limat'nın "Ben bir Vampirim" ve Bram Stoker'ın günlük şeklinde tasarlanmış vampir klasiği "Dracula" Tefrika halinde yayımlanan bu eserler dışında tek sayıda biten dehşet hikâyeleri de derginin sunduğu korku atmosferini zenginleştiriyordu.

Ebatların 16x23 cm'e indirildiği 46. sayıdan itibaren zaman zaman çizgi romanların seçiminde bir harcıalemlik ve baskı kalitesinde de bir düşüş başladı. Belirgin olan ise eski çizgi öykülerin tekrarlanması ve tefrika çizgi romanlarda Adam Link dışında kopya çizimlere rastlanmasıydı (örneğin Edgar Allan Poe öyküsü "Ligeia'nın mezarı"). Dergide altmışların mizahî çizgi romanlarına hazırladığı kapaklardan aşina olduğumuz Ferdi Sayışman'ın da bir çalışması kullanıldı. Ayrıca Adam Link, bu korku arenasında belki yer almaması gereken çok

çizimlerinden farklı olarak Gonzales sayfayı temel birim alan çağdaş ekole daha yakındı ve ayrıca erotizme daha fazla vurgu yapıyordu. Gonzales'in en ünlü macera dizisi olan Vampirella'nın Dracula'yla karşılaştıkları maceralar, bu çizgi romanın en unutulmayan maceraları arasında en ön sırada yeralır. Aşağıda anlatılacağı üzere bu macera dizisi Türkiye'de de defalarca yayımlanmıştır.

Türkiye'de Vampirella

Vampirella'nın maceraları Türkiye'de ilk olarak Mehmet K. Benli tarafından çıkarılmakta olan *Korku* dergisinde yayımlandı. 1967'de *Korku Magazin* adıyla yayın hayatına başlamış olan bu dergi zaten ağırlıklı olarak Warren'ın *Creepy* ve *Eerie* dergilerindeki çizgi romanlara dayanıyordu. 143'üncü sayısından sonra yayınına ara veren *Korku Magazin*, 1971 Temmuz'undan itibaren sayfa sayısını arttırarak aylık (ve kuşe kapaklı) olarak sadece *Korku* adı altında yayımlanmaya başladı. Bu yeni formattaki ilk sayının ön iç kapağında dergiyi Vampirella ("Vampi Yenge" adıyla!) takdim ediyor ve arka iç kapağında gelecek sayıdan itibaren Vampirella'nın maceralarının yayımlanacağı duyuruluyordu.

İlk öykünün hemen başlangıcındaki bir geriye dönüşle, Vampirella'nın ırmaklarından su yerine kan akan Drakulan adlı bir gezegende kuraklık çıkması üzerine dünyaya gelmiş olduğu anlatıldı. Bir doktor tarafından geliştirilen bir serum sayesinde Vampirella insan kanı içmeye mecbur kalmaktan kurtuldu. Oysa ataları gibi vampir avcısı olan Conrad Van Helsing (serumu bulmadan önce); kardeşini öldürmüş olan Vampirella'nın izini sürüyordu. Bu macerada Vampirella eski bir kitaptan "kötülükler ilahı Kaos" mitosunu öğrendi: Kaos, dünyadaki hizmetkârları aracılığıyla türlü kötülükler peşinde koşuyordu. Vampirella bundan sonra bir yandan Kaos'un hizmetkârlarıyla mücadele ederken bir yandan da Van Helsing tarafından takip edilecekti. *Korku*'nun Ekim 1971 tarihli sayısındaki macerada Vampirella bir samanlıkta uykudayken Van Helsing'in elinde kazık ve çekiç bulunan oğlu Adam tarafından kıstırıldı. Ancak Adam, Vampirella gözlerini açınca kazığı saplayamadı ve Vampirella kaçarak canını kurtardı. Bu, Adam ile Vampirella'nın ilk karşılaşmasıydı ve Adam'ın Vampirel-

önemli bir bilimkurgu eseriydi ancak her hafta devamını merakla beklediğimiz bir uyarlamaydı.[4]

Dergide yayımlanan tefrika ve kısa öykülerden önemli olanları şöyle sıralanabilir: İlk akla gelen Kraliçe Victoria devrinin en etkili isimlerinden biri olan She-

4 1911 - 74 yılları arasında yaşamış, Otto Binder adlı Amerika'lı yazarın Eando Binder takma adıyla 1939-42 döneminde *Amazing Stories* dergisinde yayımlanmış en önemli karakteri olan Adam Link bir robottur. Hayata getirilişi tıpkı Frankenstein öyküsündeki gibidir. Bir canavar yarattığını düşünen halk bilimadamını öldürünce, yaratıcısını kaybeden robot üzgün ve hiddet dolu olarak insanlardan kaçar. Bu süreçte, başından beri sahip olduğu insancıl duyguları yoğunlaşır ve hem suçsuzluğunu kanıtlamak hem de robot olarak varlığını topluma kabul ettirmek ister. İnsanoğlunun acımasızlığı ve merhametin birbirine karıştığı bir süreçte giderek faziletli, seven bir insana dönüşecektir. Joe Orlando'nun özenli çiziminin de katkısıyla bizler farkında bile olmadan Adam Link'in savunuculuğunu üstleniriz. Bir robotla bütünleşmişizdir.

la'ya gönlünü kaptıracağının da işaretiydi.

Vampirella'nın *Korku*'daki ilk serüvenleri yalnızca üç sayı sürdü. Vampirella, *Korku*'nun sayfalarına Mart 1972'de bu kez José Gonzales'in çizdiği maceralarıyla geri döndü. Bu maceralar hem kimi siyasi yönelimleri, hem de sağlam ve karmaşık karakter profilleri ve dramatik yapısı ile özellikle dikkate değer. *Ölümün Karanlık Meleği* adlı macerada Van Helsing, Kaos'a karşı ikili oynayan ve Vampirella'yı tutsak alan zengin ve şaibeli bir işadamının "zora ve zorbalığa dayanan düşünceleri ve faşist stilinden" dem vuruyor, kendi emellerine alet ettiği yöredeki polislerden "kiralık Gestapo özentileri" olarak sözediyordu. *Papa Vuduu'nun Dönüşü* adlı macerada ise daha da ileri gidilerek siyaset bir yan unsur olarak değil, öykünün ana ekseni olarak kullanılıyordu. "Karaip denizindeki küçük cumhuriyetlerden birinde" geçen bu macerada, ölen bir diktatörün Kaos ile işbirliği halindeki adamları tarafından kara büyü kullanılarak bir zombi olarak yaşama geri döndürülmesi anlatılıyor, yer yer "gizli polisin" siyasî muhaliflere karşı gerçekleştirdiği yargısız infazlar gibi sahnelere yer veriliyordu.

Bu maceranın epilogunda ise sonraki macera dizisinin habercisi olarak Dracula sahneye çıkıyordu. Vampirella'nın bu en ilginç macera dizisinin başında Dracula'nın da Vampirella'yla aynı gezegenden (Drakulon'dan) gelmiş olduğunu öğrendik; Dracula, gezegenindeki ırmakların kurumaya başlaması üzerine soydaşlarının kanını içmeye başlamış ve Kaos'un safına geçmişti. Vampirella, tam Dracula'yı öldürecekken onun gayriihtiyarî olarak elini avucuna alması üzerine Dracula'ya karşı bir yakınlık duyduğunu farketti ve onu öldürmekten vazgeçti (Adam'ın Vampirella'yı bir zamanlar öldürmekten vazgeçmiş olması gibi). Ne de olsa kan içme arzusunun doğasından geldiğini kendi deneyiminden biliyordu. Dracula ve Vampirella, Samantha adlı iyi bir tanrıça tarafından kan içme güdülerini yenebilmeleri amacıyla sınava tabii tutulmak üzere 1897 yılına, yani *Dracula* romanında geçen olayların hemen sonrasına, geri gönderildiler. Ama her ikisi de başarılı olamadılar, Dracula, Lucy'nin, Vampirella da Jonathan Harker'ın (her ikisi de *Dracula* romanındaki karakterler) kanını emdiler. Böylece iki vampir trajik kaderleri dolayısıyla kendilerini birbirlerine daha yakın hissederek aralarında bir aşk filizlendi. Saridan Le Fanu'nun (1814 - 1873), 1872 yılında yazdığı iki uzun öyküsünden biri olan ve vampirizm ile ince bir çizgide seyreden sevicilik temasını buluşturan Carmilla'sıydı. Kısa öykülerde ise bilimkurgusal korku alanında eşsiz eserler veren Ray Bradbury öne çıkıyordu.

Korku Magazin'in 28 Nisan 1970 tarihindeki 143. sayısında birtakım yenilikler yapılacağı duyurusu yapılarak dergi haftalık yayından çekildi. Duyuruda belirtilen süre 1.5 aydı ama *Korku*, yeni haliyle ancak 1971'in Temmuzunda 100 sayfalık aylık dergi/kitap olarak çıkabildi. Böylelikle her ay, ağırlıklı olarak İspanyol ressamların egemenliğinde bir ışık ve gölge şölenine dahil olduk. Estetikten hiç ödün vermeden çalışan bu sanatçılardan olan Esteban Maroto birbirinden çekici kadınları ile "heroic fantasy" türünün büyük ustalarındandı. Fotoğraflardan yararlanıp yakın plan çizimleri yeğleyen, koyu gölgeli atmosfer ya-

mantha, Dracula'yı yeni sınavlara tabiî tutmak üzere götürürken Vampirella'yı da günümüze geri göndererek iki sevgiliyi ayırdı. Vampirella, kendisini bekleyen Adam'ın kollarındayken bile aklı Dracula'daydı. Bu macera dizisi *Korku*'nun Kasım 1972 tarihli sayısında "devamı gelecek sayıda" duyurusuna karşın tam burada yarım kaldı ancak Mart 1973 tarihli sayısında devam ederek sonuçlandı: Dracula, Vampirella ve baba-oğul Van Helsing Kaos'un marifetiyle kendilerini uçsuz bucaksız bir çölde buluyorlardı. Adam, babasına Vampirella'yla birbirlerini sevdiklerini söylerken Dracula, Vampirella'yı gözucuyla anlamlı şekilde süzüyor, Vampirella ise başını öne eğiyordu. Ancak daha sonra Dracula kan-susuzluğuna dayanamayıp Adam'ın kanını içmeye niyetlenince karşısında Vampirella'yı buldu. Sonunda iyi tanrıça Samantha ortaya çıkarak Dracula'yı beraberinde götürdü ve Vampirella ile Van Helsingler'i kendi evlerine geri gönderdi. Vampirella'nın yeniden serumuna başvurmaktan başka çaresi yoktu.

Tüm bu serüvenler boyunca Adam-Vampirella-Dracula arasındaki aşk üçgeninin yanı sıra Adam-Vampirella-Van Helsing arasındaki gerilimli ilişkiler de ilginç bir seyir izlemiştir. Vampirella'nın Adam yerine Dracula'yla birlikteliği tercih etmeye meyletmesi biraz da serum bulamadığı zamanlarda Adam'ın kanını içmekten kendini alamayacağını bilmesinden kaynaklanıyordu; oysa Adam bu ihtimali bile bile Vampirella'ya gönlünü kaptırmıştı. Baba Van Helsing de son tahlilde bir vampir olduğu için oğlunun bu duygularını anlayışla karşılamıyor ("Kardeşimi öldürdüğü yetmiyormuş gibi şimdi de oğlumu elimden alacak!") ve oğluyla arasına giren Vampirella'yı yoketmeye çalışıyordu.

Vampirella, 1976'da Türkiye'de kendi dergisine kavuştu. Künyesinde "Yetişkinler

ratmada benzersiz Luis Garcia, öykü kadar tiplemeleri ve şok edici görüntüleriyle okuru gerebilen Jose M. Bea, yine çizgiden ziyade gölgelere ağırlık verip klostrofobik ortamlar yaratmada etkin Auraleon diğer önemli isimlerdendi.

Dergide sürekli öyküleri olan tiplemeler de vardı okurun beğenisini kazanan. Bunlardan savaşçı Dax (çizeri Esteban Maroto), okuru hayal ve fantezi dünyasına sürüklerken, tehlikeye düştüğünde bir pantere dönüşen panter kız Pantha'nın maceraları dehşet yüklüydü. Pantha, erotizminin yanı sıra, feminist çağrışımlar uyandıracak denli ilginçtir. Ancak okurların asıl gözdesi, her ay özlemle beklemeğe başladıkları çekici bir kadın oldu: Uzaydan gelen vampir; Vampirella.

Bu seride okura çeşitli yenilikler de sunuluyordu. Bir iki yarışma da düzenlenmişti (Bunlardan birinde, üç sayı boyunca yayımlanan korku filmi fotoğraflarındaki aktör veya aktristin kim olduğunu bulacaktınız. Hem kendim hem

için Haftalık Heyecan dergisi" yazan derginin yayıncısı yine M.K. Benli'ydi. Bu yeni dergide Vampirella'nın *Korku*'da 1971'de yayımlanmış ilk dönem maceraları atlanarak Gonzales çizimi maceralardan başlandı. *Korku*'daki ilk macerada bir geriye dönüşle birkaç karede anlatılmış olan Vampirella'nın Drakulon'dan ayrılış öyküsü yeni derginin ilk sayısındaki macerada Gonzales'in çizimleriyle tam bir macera olarak aktarıldı. Vampirella'nın ağzından anlatılan bu macerada, Drakulon'un ırmaklarının kurumasıyla Vampirella ve sevgilisi Tris, ilk olarak bir yaban domuzunu öldürüp kanını içerler ve böylece canlıların damarlarındaki kanı içerek hayatta kalabileceklerini farkederler. Derken gezegene bir uzay aracı iner. Bu uzay aracından çıkan insanlarla Vampirella ve Tris'in ilk teması karşılıklı yanlış anlamalar sonucu dostane gelişmez ve şiddetle sonuçlanır. Vampirella, dünyalılardan birinin kanını içer; sonunda Drakulon'da kan içen bir "canavar" olarak kalmayı tercih eden Tris'i geride bırakarak uzay aracına binip dünyaya doğru yola çıkar.

Vampirella dergisinin 2. sayısından itibaren ise *Korku*'da 1972'den itibaren yayımlanmış Gonzales imzalı maceralar tekrar yayımlandı; ancak bu kez bazı sayılarda sayfa sayısını sığdırmak için yayıncıların aradan bazı sayfaları veya kareleri atlayarak yayımlamaları söz konusuydu ne yazık ki: *Korku*'nun Mart 1972 tarihli sayısında yeralan macera *Vampirella* sayı 2'de 6 sayfası eksik, *Korku* Nisan 1972'deki macera *Vampirella* sayı 3'de 3 sayfası eksik ve *Korku* Mayıs 1972'deki macera da *Vampirella* sayı 4'te iki sayfası eksik olarak yayımlandılar! Bu arada *Korku*'nun Kasım 1972 tarihli sayısında yarım kalıp Mart 1973 tarihli sayısında devam etmiş olan Dracula'lı macera *Vampirella*'da da 12. sayıda yarım kalıp arada başka bir macera dizisi yayımlandıktan sonra 17. ve 18. sayılarda devam ederek sona erdi (Gonzales'in Türkiye'deki *Vampirella* sayı 2-12 ve 17-18'de yayımlanan macera dizisi ABD'deki orijinal *Vampirella* sayı 12-21'de yayımlanmıştı; Türkiye'deki *Vampirella* sayı 13'te başlayan macera ise orjinal *Vampirella* sayı 50'de başlamıştı).

Vampirella sayı 13-16'da yayımlanan Kara Panter'li macera dizisinin her bölümü ise ayrı bir ressamın imzasını taşıyordu; sırasıyla: José Gonzales, Esteban Marato, Ramon Torrents ve Martin Salvator. Dergi ilginç bir uygulamayla okuyucularına en çok beğendikleri ressamın hangisi olduğunu mektupla bildirmeleri çağrısı yaptı, en çok oy alan ressamı tercih edenler arasından kurayla belirlenecek 10 okuyucuya hediye verileceğini duyurdu.

Korku Magazin'in ilk sayılarında 'Ben Bir Vampirim' adıyla ve M. Oktay'ın çevirisiyle tefrika edilmiş olan Maurice Limat'ın *Moi, Vampire* (Ben, Vampir) adlı romanı 'Kana Davet' adıyla *Vampirella*'nın birinci sayı-

kardeşim adına cevapları göndermiş ve sonuçta, sert plastik parçaların yapıştırılmasıyla oluşan Dr. Jeckyl ile Notre Dame'ın Kamburu karakterlerine ait iki set kazanmıştım).

Korku Magazin'in içinde yer alan çok sayıda çizgi roman örneği arasında bir tanesi var ki gözardı etmek imkânsız. Bu öykü, 1954 sansürüne yol açan kitabı yazan Dr. Fredric Wertham'dan bir anlamda intikam alıyordu. Öykü, Dr. Fredric Wortvorm adlı birinin son döneminin görüntüleriyle başlıyordu. Doktor, bir zamanlar korkuyu bir ilham kaynağı olarak kullanan yazar ve ressamlara karşı etkili bir savaş açmış, daha sonra da yazıları, kürsü konuşmaları ve konferanslarıyla büyük paralar kazanmıştır. Ama aradan yıllar geçmiş ve doktor, bir kalp spazmı sonucu tekerlekli sandalyeye mahkum bir halde, evinde -bir bakıcı dışında- yalnızdır. Doktor evin çeşitli bölümlerine saçılmış kor-

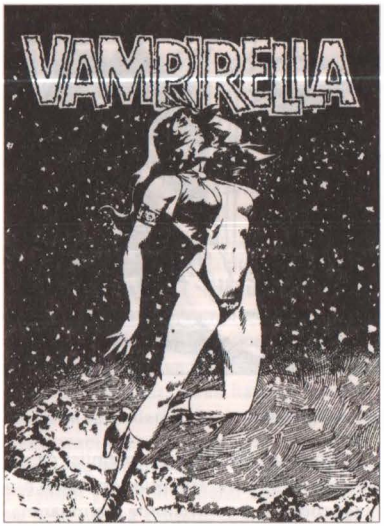
sından itibaren Ekim 1977 tarihli 29. sayıda son buluncaya kadar tefrika edildi. Christopher Lee'nin başrolde olduğu *Dracula* (1958) filminin çizgi romanı 'Kont Drakulanın Şatosu' adıyla derginin ilk üç sayısında, yine Lee'nin başrolde olduğu *Curse of Frankenstein* (1958) filminin çizgi romanı ise 'Frankenstein'in Laneti' adıyla 7. sayıda yayımlandı. *Vampirella* korku sinemasına başka şekillerde de yer verdi: iç kapağında çeşitli korku filmlerinin fotoğraflı kısa tanıtımları yapıldı, arka kapaklarında korku filmleri oyuncuları "bu oyuncu kim? yanıtı gelecek sayıda" şeklinde tanıtıldı. Bu arada belirtmek gerekir ki çizgi romanların Vampirella'dan sonra en ünlü vampiri olan Marvel kökenli Morbius'un (İlk kez 1971 yılında *Amazing Spiderman*'in bir macerasında okuyucuların karşısına çıkmış olan ve daha sonra çeşitli dergilerde ve bir ara kendi adını taşıyan dergide boygöstermiş olan Morbius, yakalandığı bir kan hastalığından kendi kendisini tedavi etmeye çalışırken bir yarasanın kanından ürettiği serum yüzünden istemeyerek vampir olan bir doktordu) maceraları da 'Yaşayan Vampir Morbius' adıyla *Vampirella*'da yayımlandı (sayı 7-19).

Dergi, 20. sayıdan sonra içerik ve biçimde dönüşüme uğradı. Mart 1977 itibaren aylık ve daha kalın olarak yayımlanmaya başlayan *Vampirella*, bu dönemde korkudan ziyade bilimkurguya ağırlık vermeye başladı, artık tanıtılan filmler bilim-kurgu filmleriydi ve daha da önemlisi dergide *Uzay 1999* ve *Maymunlar Adası*'nın çizgi romanları seri halinde yayımlanmaya başladı.

Yıllar sonra *Vampirella*, Tay Yayınları tarafından eski maceraların yeraldığı karton kapaklı bir dergi olarak da bir süre yayımlandı. Ayrıca Ar Yayınları da *Vampirella*'yı 'Tam Maceralı Koleksiyon Dizisi' adı altında kuşe kapaklı ama küçük boyda piyasaya sürdü; 96 sayfalık bu yayının 1 numaralı sayısında Gonzales imzalı maceraların yanı sıra ilk olarak *Korku*'da yayımlanmış olan ama M.K.Benli'nin *Vampirella*'sında tekrar yayımlanmamış olan ilk dönem Vampirella maceraları da yeraldı. Son olarak 2000

ku mecmuaları bulur... "Evde bir sapık olmalı..." Bakıcısı?... Ama bakıcı öldürülmüştür... "Kim? Neden?" Son karede çılgın katil, bir taraftan doktoru bağlarken ona bir zamanlar savaş açtığı dergilerden birinin yayıncısı olduğunu, o dergilerle birlikte kendisini de yokluğa mahkum ettiğini ama yılmadığını söyler. " Son zamanlarda yakın bir dostum güzel bir haber getirdi, korku dergileri yeniden ilgi görmeğe başlamış, geniş ölçüde yayılan bu dergilerle savaşacak durumda değilsiniz artık..." Ve ekler: "yeni eserlerimin mürekkebi kanınız olacak..." Anlatılan ironiyle gerçeğin öyküleştirilmesidir... Sansür nedeniyle işsiz kalan çoğu sanatçının hislerine tercüman olan bir "intikam" öyküsü de sayılabilir.

Ülkemizin çizgi roman dergisi bolluğunda, korku - dehşet türünde *Korku Magazin* tek başına yol alıyordu. Tutkunları her yeni sayı için aylık bir sürenin geç-



yılında Alfa Yayınları'nın yalnızca dört sayı sürebilen büyük boy *Süper Korku* seçkilerinin 3. sayısı Vampirela'ya ayrıldı. Bu seçkide Dracula'lı macera dizisinin ilk yarısı dahil olmak üzere Gonzales-Goodwin maceraları yeraldı.

ABD'de Yeni Vampirella Maceraları

ABD'de ise 1983'te 112. sayının ardından yayını durdurulan *Vampirella*'nın haklarını satın alan Harris Yayınları beş yıllık aradan sonra 1988'te 113. sayıyı piyasaya sürdü ama devamını getirmedi. Ancak Harris 1991'dan itibaren *Vampirella*'yı renkli olarak ve mini-diziler halinde yayımlanmaya başladı. Vampirella ve Adam bu yeni maceralarından birinde öldürüldüler ama 1997'de yayımlanan 'Blood Lust' (Kan Şehveti) adlı ve *gore* filmlerine taş çıkartacak derecede kanlı serüvende geri döndüler. Bu yeni dizide Vampirella'nın aslında İbrani mitolojisindeki vampir-benzeri dişi bir varlık olan Lilith'in kızı olduğu ve Drakulon'un da aslında cehennem olduğu ifade edildi. 'Blood Lust'da ana-kız Vampirella ve Lilith karşı karşıya geldiler çünkü Vampirella'nın sevgilisi Adam, Drakulon'da/cehennemde yıllar önce kurumuş olan kan ırmaklarını yeniden canlandırmaya niyetliydi ve bu da Vampirella'nın annesi Lilith'in ölümü demek olacaktı. Sonuçta Adam'ın iradesiyle kan ırmakları canlandı; Lilith, Vampirella'nın bakışları altında kan pınarında yıkandıktan sonra yokoldu (psikanalist yorumlar "okumalar" için ne kadar çok malzeme var, değil mi? örneğin, kızının bakışları altında annenin -"Anne İmgesi'nin"- yıkandığı kan pınarı 'adet kanı' olarak "okunabilir") ve Adam, cehennemin yeni bekçisi olarak göreve başladı. Vampirella'nın görevi ise dünyaya dönerek annesinin günahlarını temizlemek üzere dünyayı vampirlerden arındırmaktı...

***Vampirella* Filmi**

1970'li yılların ilk yarısında İngiliz Ham-

mesini beklemek zorundaydı. Bu alandaki haftalık dergi açığını 1971 yılında Gürhan Sertdemir'in çıkardığı *Dehşet* giderecek gibi gözüktü. Ellilerin EC dergilerinin içeriğinden yararlanan dergi ancak iki üç sayı dayanabildi.

On yıl gibi oldukça uzun bir süre okurun beklentilerini karşılayan *Korku*'nun son yılında derginin bir dolgu malzemesi olan Vampirella da bağımsız olarak vitrinleri süslemeye başladı. Haftalık çıkan bu derginin arkasında yine M. Kemal Benli adlı yayıncı yer alıyordu. Derginin ilk yarısı bu dişi karaktere ayrılırken (*Korku*'daki yayımlanmış maceraları tekrarlanıyordu) geri kalan sayfalarda klasik sayılabilecek - Morbius adlı vampir karakter gibi - korku çizgi romanlarına yer veriliyordu. Arka kapakta ise kara mizahın (daha doğrusu dehşet mizahının) Amerikalı ustalarından Gaham Wilson imzalı tek karelik dehşet karikatürleri ve korku sinemasından fotoğraflar kullanılıyodu.

mer yapımevi Vampirella'yı beyazperdeye uyarlamak için girişimlerde bulundu ancak şirketin iflas etmesi yüzünden bu proje gerçekleşmedi. Bir Vampirella filmi nihayet 1996'da düşük bütçeli Amerikan fantastistik sinemasının emektar ismi Roger Corman'ın video şirketi adına genç kuşaktan Jim Wynorski tarafından çekildi. Önce televizyonda gösterilen sonra video piyasına sürülen bu filmde Vampirella'yı Talisa Soto, Vlad'ı (Dracula) ise ünlü rock müzisyeni Roger Daltrey canlandırdılar: Drakulon'da soydaşlarının kanını içtiği için tutuklanan Vlad kaçarak dünyaya gelmişti, Vampirella da onu haklamak için peşinden. Talisa Soto, çekici sayılabilecek bir figür olmasına karşın film gereğinden fazla komedi eğilimi göstererek çizgi romanın yanında çok hafif kaldı ve büyük bir hayalkırıklığı yarattı.

Popüler Kültürde Vampir İmgesinin Evriminde Vampirella'nın Yeri

'Vampirler', önceleri aslen itici ve korkunç mahluklar (mezardan kalkarak kan içen 'ölüler') olarak onyedinci yüzyıldan itibaren Doğu Avrupa folklorunda başgöstermişti. Onsekizinci yüzyılın sonlarındaki ve ondokuzuncu yüzyılın başlarındaki romantik edebiyatta, örneğin Goethe ve Byron'ın eserlerinde ise 'vampir', sevgilisini tüketip mahveden kadınlara ilişkin bir metafor olarak kullanıldı ("vamp" sözcüğü, bu kullanımın mirasıdır). Ondokuzuncu yüzyıldaki Anglo-Sakson popüler korku edebiyatındaki vampir imgesi ise ilk bakışta Doğu Avrupa'daki folklorik kökenlere daha sadık görünür: Bu 'ucuz' romanlarda vampir, korku kaynağıdır. Ancak pek çok yorumcunun işaret ettiği gibi özellikle en ünlü vampir romanı olan Bram Stoker'in *Dracula*'sındaki (1897) alt-metin, vampir kontun çekici bir tipleme olarak (güçlü, ölümsüz, yalnız, soylu, kadınlar -ve erkekler!- üzerinde hakimiyet kurabilen, vs.) da algılanmasına olanak verecek bir özellik taşıyordu: *Dracula*'da çok başarılı biçimde işlendiği üzere vampir, cinsellikle özdeşleştirilmeye elverişli bir imgeydi ve hem yazarın, hem de okuyucunun cinselliğe bakış açısını bütün iç çelişkileriyle birlikte (bastırılması-yokedilmesi gerektiği toplumsal-kültürel olarak dayatılan ama bilinçaltında arzulanan) vampire yansıtmasına zemin sunuyordu – böylece popüler korku edebiyatı vampir imgesinin niteliği açısından folklor ile romantik edebiyat arasında ortada bir yer işgal ediyordu.

Vampirella çizgi romanının vampir imgesinin popüler kültürdeki evriminin dönüm noktalarından biri olduğu söylenebilir. İlk defa *Vampirella*'da vampir figürü örtük olarak değil apaçık biçimde erotik bir figür, bir arzu nesnesi olarak betimleniyordu. Böylece vampir imgesindeki alt-metin, *Vampirella*'yla birlikte su yüzüne doğru bir hayli yükselmiş, yüzeye çıkmaya bir hayli yakınlaşmıştı.

Amerika'da *Creepy* ile başlayan, *Eerie* ile devam eden yeni dönem korku dergileri furyasının son halkası, nehirlerinde kan akan ve canlılarının bu sıvıyla susuzluklarını giderdikleri bir gezegenden gelen çok güzel bir kızı anlatan *Vampirella*'dır. Bill Parente dergiyi çıkartır ama Forrest J.Ackerman ve James Warren'in katkıları yadsınamaz. Kuraklık sonucu zorunlu olarak dünyamıza gelen ve besinini kaçınılmaz olarak canlıların damarlarında bulacak olan, aslında iyi yürekli bu kızın (diğer tüm fiziksel özellikleriyle insanın tıpatıp benzeri bir uzaylı) aşık olduğu genç adam ünlü Van Helsing'in (Bram Stoker'ın Dracula'sında iyiyi temsil eden yaşlı vampir avcısı) oğlu olunca işler karışacaktır. Kör ama sezgileri gelişmiş vampir avcısı başta bu beraberliğe tepki gösterecektir.

Senaryolarında yine Archie Goodwin'i görmekte olduğumuz Vampirella'nın

ilk çizgilerini en beğendiğim ressamlar arasında olan Tom Sutton hazırlamış ama esere asıl ününü Jose Gonzales kazandırmıştı. Vampirella, erotizm, aşk, dehşet ve kanın çok başarılı bir bileşkesi olup erotizmi her şeyden önce karakterin üzerinde taşıdığı ve hatlarını olduğu gibi ortaya seren bir kostüm mayo ile[5] sağlıyordu. *Vampirella*, 1989 yılında AR Çizgi Roman Kulübü tarafından da çok kısa bir süre için, küçük boy olarak satışa sunuldu.

Yetmişlerin sonunda piyasada *Süper Korku* adıyla bir çizgi roman dergisi daha görüldü. Yayını kısa sürmesine karşın bu dergi, bize Elvipress şemsiyesi altında çizilen örneklerden bazılarını tanıtmasıyla önemlidir. Elvipress, İtalya'da başlayan ve küçük forma -ucuz fiyatlı dergilerle çok geniş bir alana yayılan, başlangıcı Satanik, Kriminal gibi erotik- cinaî çizgi roman örneklerinden oluşan "Fumetti Per Adulti" denilen türün en etkin yayıncısıydı. Cinselliği, erotizm ile pornografi arasında gezindirirken sado-mazohizm duraklarına da sıkça uğrayan ve zamanla fantastiği de bulamaca katan tür içinde Zara ve Jacula adlı vampir karakterler ortaya çıkmıştır. Elvipress'in en önemli çalışmalarından biri de 1973 yılında ülkemiz çizgi roman piyasasına giren *Jungla* olup, bir macerasında yine gizemli Afrika atmosferinde vampir kızlar teması ele alınmıştır.

1981 yılında Evrim Yayınları'na ait *Süper Korku Dracula* (Süper kelimesi o yıllarda toplumun diline iyice yerleşmişti) ise çizgi romanda korku alanında farklı örneklerle giriyordu. Büyük usta Gene Colan'ın 1973'den itibaren Marvel firması adına hazırladığı Dracula kan, soyluluk, cinsellik ve dehşet ortamında boğucu kasvetli bir atmosferi okura başarıyla yansıtıyordu. Yeterli ilgiyi göremeyen dergi 7-8 sayı sonra kapanmak zorunda kaldı.

1983 yılında, Alfa Yayınları M.Kemal Benli'nin izni olmaksızın *Korku*'nun aylık kitaplarından yararlanarak *Süper Korku Alfa* adlı bir diziye başladı. Ancak dizi, gözleri yoran bir tekrar olmaktan öteye gidemiyordu.

Alfa, aynı yıl bu kez büyük boy bir dergi çıkardı. Adı yine *Süper Korku*'ydu ama içerik oldukça zengin ve ilk öykü dışında daha önce görmediğimiz örneklerden oluşmuştu. Bu öykünün ise ülkemizin ilk korku dergisi *İmdaat*'ta yayımlanmış olması sebebiyle unutulmuş olması kuvvetle muhtemel ve yeni okurların bilmesi imkânsızdı. Bill Everett'in, okurken hüzün veren "Zombi"sinden bahsediyoruz.[6] Diğer öykülerde ise Alfredo Alcala ile tanışıyorduk. John Severin, dehşeti western ortamına taşıyor. Bernie Wrightson, "Jennifer"iyle kanımız donduruyordu. John Bolton ve diğerleri de cabası.

---

5 Vampirella'nın mayo tasarımı 1938 Amerika doğumlu kadın çizer ve senarist Trina Robbins tarafından hazırlanmıştır. Türkiye'deki dergi Frazetta'nın elinden çıkma 1,5 metre boyunda özel bir poster vermişti.

6 Simon Gartb adında birinin öyküsünü anlatan Zombi, Amerika'da *Menace* dergisinin 1953 Temmuz ayında çıkan 5. sayısında başladı ve büyük rağbet gördü.

Görüldüğü üzere ülkemiz çizgi roman dergiciliğinde korku ve dehşet türüne yönelik olanlar sayısal açıdan çok kısır. Bu durumu türün özel okuyucusunun olmadığını düşünmek kadar eskinin coşkulu çizgi roman okurunun kaybolmasıyla da açıklamak mümkün. Öte yandan korku ve fantastiğin tüm türlere zaman zaman sindiğini ve okurun da böylesi ortamları solumaktan zevk aldığını söyleyebiliriz. Örneğin ürkütücü kişilikler, şeytansı bilim adamları çağın en önemli western çizgi romanı *Teks*'e fantastik bir hava getirir. Yine *Zagor*'da, Kont Dracula ve kurtadam efsanesi, etkili ışık ve gölge kullanımıyla da birleşince en güzel maceralardan bazılarını oluşturur. Conan ise, zaten kendisi için yazarının tasarladığı şiddet dolu dünyada bütün efsanevî ve korku verici yaratıkların (cadı, vampir, kurtadam, ejderha, yılan adam, her türlü kara hava ve su canavarı, vs.) her an karşınıza çıkabildiği ve bu durumun giderek kanıksandığı bir ortamda mücadele eder. Seksenlerin en sıradışı anti karakterlerinden biri olan Ramba, nemfomanyaklığına acımasız cinayetlerini de karıştıran bir dişi katildir ve yarattığı dehşet duygusu klasik korku hissinden fersah fersah uzaktadır. Seksen ve doksanlarda tüm rakiplerini geride bırakan Druuna ise kuralların olmadığı, şiddet duygusunun en üst düzeye çıktığı bir dünyada (burası devasa bir uzay gemisidir), derinliklerde yatan her türlü cinsel sapkınlığın açığa çıktığı bir kaos ortamında yaşamaya ve canlıları korkunç yaratıklara dönüştüren uğursuz bir hastalıktan korunmaya çabalar. 1992 yılında çıkarılan, içeriği çeşitli çalışmalardan oluşturulmuş gerçekten özenli bir dergi olan *Joker*'in sayfalarında ince bir kara mizah şaheseri ("karta"sı fazla yoğun) çizgi öyküler yer alıyordu. Bunlar, Jordi Bernet ve Enrique Sanchez Abuli adlı, ilki ressam diğeri senarist olan iki İspanyol sanatçının ortak çalışmasının sonucu olan Dark Tales adlı bir albümden alınmışlardı (Bir örnek: Lüks bir yolcu gemisinde genç

ve çekici bir kadına sürekli kur yapan üç playboyun, bir deniz kazası sonunda düştükleri adada o kadını yakalayıp yemeleri). APS Yayınları 1974 yılında her sayısında ayrı bir türe ait bağımsız bir maceranın yer aldığı ve çoğu çalışmanın bir grup Türk çizer tarafından hazırlandığı "Comix" adlı bir seri çıkarmıştı. Bu serinin 3. kitabı (*Fırtına Kuşları/Ateşle Oynayanlar*) bir motosiklet çetesi arasındaki rekabeti anlatmaktadır. Öykü serserilerin bir saniye önce kahkahalarla gülerken ansızın bir inşaat çukuruna yuvarlanmalarıyla biter. Son kare çukurdaki asitle eriyen gençlerin tüyler ürperten görüntüleriyle doludur. Son yıllarda okuduğum en dehşet verici çizgi roman ise 2001 Ocak ayında Aksoy yayıncılıktan çıkan "Bir İntikam Hikâyesi" idi. Çizgi genelde beni çekmeyen, hani neredeyse savruk denilebilecek bir tarzdaydı. Ancak öykü... Mafyanın elinden alınan paralarla ilgili gelişen hikâyenin sonunda, paraları çalan iki kişiden biri kaçamamıştır ve mafya patronlarının elinde en korkunç işkencelerden birine maruz kalmış, zincirlerle bağlı vücudu doğranmış ve ondan geriye ölümü yeğleyen korkunç bir kütle kalmıştır.

Bir yolculuk yaptık. Korku-dehşet rüzgarının Dokuzuncu Sanat'taki izdüşümlerine kısaca değindik. Artık "karanlığın" sindiği edebiyat, sinema ve çizgi roman gibi sanatlar bu konuda yetersiz kalmaya başladı. Gerçek yaşamdaki vahşet görüntüleri, insanlığın karanlık yüzünü ve korkularını yansıtan sanatları fersah fersah geride bırakmaya başladı. Beş-altı saniye sonra terörist in kumanda ettiği uçakla gökdelene çarpacağını bilen ve gören yolcunun o saniyelerde yaşadığı dehşeti hiçbir sanat kolaylıkla veremez. Siz de böyle düşünmüyor musunuz?

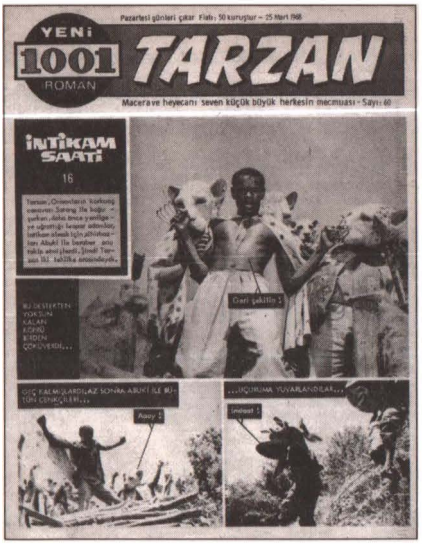
altı

BİZİM MAHALLENİN ÇOCUKLARI

1001 Roman

LEVENT CANTEK - KAYA ÖZKARACALAR

1001 Roman 10 Temmuz 1939'da, İkinci Dünya Savaşı'nın patlak vermesinden birkaç ay önce yayımlanmaya başladı. Derginin tirajı hakkında net veriler elde yok ama üçüncü sayıdaki duyuruda ilk iki sayının "onbinlerce" okuyucuya ulaşmasına karşın talebi karşılayamadığı ve ikinci baskısının yapıldığı belirtiliyor. İlk başta yalnızca kapağı renkli olarak yayımlanan derginin 5. sayıdan itibaren orta sayfalarının da renklenmesinden, en azından başlangıçta mali bir sorunla karşılaşmadığı ve buradan hareketle gelirinin gerçekten de beklenenden fazla olduğu sonucu çıkarılabilir. *1001 Roman*'ın başarısı ve popülerliği, ona yönelik tepkilerden ve sonraki dönemlerde taklit dergilerin çıkmasından da anlaşılabilir. Aslına bakılırsa, *1001 Roman* uzunca bir süre adı çizgi romanla özdeşleşecek bir dergi olacaktır. Çizgi roman ağırlıklı dergileri tamamlamak için "*1001 Roman* tarzı" tabiri kullanılacaktır. Türkiye'nin ilk çizgi roman üreticisi ve koleksiyoncuları ile konuşulduğunda, *1001 Roman*'ın çocuk tahayyüllerinde ne denli etkili ve önemli bir devrim yarattığı görülebilir. Hemen herkes, öykülerin sürükleyiciliğinden, kahramanlarından ve farklı olan görselliğinden söz etmektedir. Bu ilgi nedeniyle dönemin birçok entelektüelinin gözünde *1001 Roman* endişe uyandırmış, hakkında küçümseyici, dışlayıcı tonda eleştirel yazılar yazılmıştır. *1001 Roman*'ın sonraları çizgi roman karşıtı görüşlerde yoğun olarak kullanılan birçok argümanla eleştirilmesi, popülerlik kazanmasıyla ilgilidir. Çocuk edebiyatı ve çocuk terbiyesi konularında *1001 Roman* öyküleri "manasız, ruhsuz, santimantal, safsata, maskaralık" biçiminde tanımlanabilmektedir. Meselenin "inkılap umdelerini idealleştirme" gayreti içindeki entelektüellerin ticarî başarı kazanan (yerli olmayan) bir ürüne karşı duydukları husumet olduğu açıktır. Muhafazakâr bir yaklaşımla bu dergiyi



ve etkilerini abarttıkları söylenebilir. İlginç olan, derginin sahibi olan Tahsin Demiray'ın konumudur. Demiray, Nazım Hikmet ve Hasan Ali Yücel gibi dönemin sol(cu) sayılan isimlerine karşı yazılar yazan-hattâ eylemlerde bulunan; Abdullah Ziya Kozanoğlu ve Nihal Atsız gibi yazarlara Orta Asya Türklüğü hakkında romanlar yazmaları için teşvik edici davranan bir yayıncıdır. *1001 Roman*'a yönelik eleştirilerin - özellikle millî olmamak ve rejimin geleceği olan genç dimağları kötü yönde etkilemek türünden olanların Demiray'ı rahatsız edebileceğini düşünmek yanlış olmayacaktır. Kaldı ki Demiray, birçok yerli çizere çeşitli dergilerinde çizgi roman yaptırmaya çalışacak, onları millî hikâyeler anlatmaya, deyim yerindeyse "zorlayacaktır." Ancak, gerek yerli çizerlerin "çizgi" olarak belirli bir olgunluğa sahip olmamaları, gerekse Amerikan çizgi romanların kalitesi bu üretimleri epeyce geciktirecektir. *1001 Roman*'ın başarısı özellikle Amerikan çizgi romanlarına -ve onları tarz olarak izleyen Avrupalı örneklerine- yer vermesi nedeniyledir. Tüm Avrupa'da o dönem başarı kazanmış bütün çizgi roman dergileriyle benzer bir içeriğe sahiptir. Türkiye'de de *1001 Roman*, bir model olarak uzun yıllar taklit edilmiş, isim ve içerik olarak onu çağrıştıracak sayısız dergi çıkmıştır. Bir iki örnek vermek gerekirse, Kemal Uzcan tarafından çıkarılan *1001 Özel* (1951-58), Burhaneddin Şener'in *1001 Roman-1001 Macera* (1958), Simavilerin *1001 Roman*'ı (1965 ve 1974'te iki ayrı dizi) ve Hayri Önder'in *1001 Özel*'i (1975) sayılabilir. 1939 başlangıç tarihini taşıyan *1001 Roman* ise ağır savaş koşullarına karşın yayınını sürdürmüş, 350 sayı sonunda (14 Cilt) 15 Nisan 1946'da kapanmıştır. Savaş döneminde yaşanan kağıt sıkıntısı birçok derginin yayınının kesilmesine neden olurken, *1001 Roman* sağlam satış rakamları nedeniyle "yaşamayı" başaran, nadide yayınlardan biridir.

Yazının bundan sonraki bölümlerinde sıklıkla geçeceği için dergideki çizgi romanların nasıl yayımlandıklarına dair bir parantez açalım. Derginin tamamı yabancı çizgi romanlardan oluşmaktadır. Bunların her zaman-çoğunlukla telifi ödenerek yayımlandıklarını söylemek yanlış olur. Ancak, daha önemlisi telifli ya da telifsiz, renkli yayınların baskı maliyetleri nedeniyle siyah beyaza çevrilmesi zorunluluğudur. Böylelikle aydinger kullanarak ürünler kopyalanır. Aynı uygulama, ele geçen-abone olunan yabancı dergilerde yayımlanan çizgi roman-

lara da yapılır. Bu nedenle *1001 Roman*'da öyküler, telifli-orijinal çizgiler, telifli-kopya çizgiler ve telifsiz (korsan)-kopya çizgiler olmak üzere üç ayrı biçimde kullanılmıştır. Derginin -gazete olarak geçmektedir- iki ayrı dönemine bakıldığında telifsiz (korsan)-kopya çizgilerin/öykülerin giderek yoğunlaştığı görülmektedir.

1939-1945 arası ilk dönemde, İkinci Dünya Savaşı'na ilişkin gelişmelerin yansımalarını dergiden izlemek olanaklı. 3.9.1939'da İngiltere ile Fransa'nın Almanya'ya savaş ilan etmesinin akabinde 18.9.1939 tarihli 11. sayıda "dünyanın karışıklığı yüzünden" kağıt sıkıntısı ihtimaline karşı önlem olarak sayfa sayısının 16'dan 12'ye indirildiği duyuruluyor. 15. sayıdan itibaren sayfa sayısı yeniden 16'ya çıkarılıyor ancak bu kez orta sayfaların renkli basılması uygulamasına son veriliyor. Nihayet Alman ordularının Fransa'da ilerleyerek Paris kapılarına yaklaştığı günlerde 10.6.1940 tarihli 49. sayıdan itibaren "kağıt yoksuzluğu yüzünden" sayfa sayısı yeniden 12'ye indiriliyor. Savaş döneminin derginin içeriğine ilişkin bazı yansımalarını ise aşağıda ele alacağız.

1001 Roman, 16 sayfasının 10'unu[1] çizgi romana ayırarak *Ateş* gibi öncüllerinden farklı olarak çizgi roman yayımlayan bir çocuk dergisi olmanın ötesine geçmiş ve ülkemizin esas itibariyle ilk çizgi roman dergisi unvanını kazanmıştır denilebilir. Derginin alışılmış anlamda bir kapağı yoktu: İlk sayfada dahi, logonun altında, çizgi roman yayımlanıyordu. İlk sayısındaki ilk sayfasında Brik [Brick] Bradford'un 'Başka Dünyalarda' başlıklı macerası yayımlanmaya başlanmıştı. William Ritt'in yazıp Clarence Gray'in çizdiği bu Amerikan menşeli gazete bantı kahramanının (ABD'de yayına başlangıç tarihi 1933) koleksiyoncu ve okuyucuları nezdinde en beğenilen macerası bu maceradır. "Atomu bulmak isteyen" bir bilimadamı, maddeyi küçülten bir buluş geliştirmiştir. Bradford, kız arkadaşı ve bilimadamı, küre biçiminde bir seyahat aracına binerek, bu buluş sayesinde kendi kendilerini mikroskopla görünmeyecek boyuta küçülterek, bir madeni paranın yüzeyine dalış yapıp, bitmek bilmeyen fantastik bir yolculuğa çıkarlar. Bu yolculuk esnasında uzayda olduğu gibi çeşitli gezegenler, bu gezegenlerde yaşayan türlü türlü mahlûkatla karşılaşırlar. Bradford'un bu macerası adeta Flash Gordon'un uzayın derinliklerinde yaşadıklarının atomik boyuttaki karşılığı gibidir. *1001 Roman*'da yayımlanan bir diğer

1 1001 Roman'da çizgi romanların yanı sıra 'Gülelim Eğlenelim' başlıklı yabancı menşeili karikatürler ve çok sayıda tefrika roman (aslında çoğu uzun öykü niteliğinde) ile birer sayılık kısa öyküler de yayımlanıyordu. Bu tefrika romanların bazıları çeviri, bazıları ise yerli yazarların imzalarını taşıyan ürünlerdi. Örneğin 'Tarzan: Opar Defineleri' 1940-41'de (no.63-79) 1001 Roman'da Yaşar Şihay'ın çevirisiyle tefrika edilmişti. Yerli tefrika romanlar arasında A.B. Koçu ve Ragıp Şevki gibi yazarların tarihsel eserlerinin yanı sıra Burhan Bilbaşar'ın imzasını taşıyan 'Canlı İskelet' (no.16-48) adlı "büyük polis romanı" ve '2500 Yılında' (başlangıç: no. 83) adlı "büyük fen romanı" dikkat çekicidir. Kısa öykülerin çoğundaki "Gezgin B.B." imzası da Burhan Bilbaşar'a ait olsa gerek. Kemalettin Tuğcu'nun adını da 1001 Roman'da kâh çevirmen, kâh yazar olarak sık sık görüyoruz.

ünlü Amerikan menşeli gazete bant çizgi romanı ise Alptekin adıyla yayımlanan ve ilk Amerikan uzay çizgi romanı unvanını taşıyan, Phil Nowlan'ın kendi romanından hareketle yazıp Dick Calkins'in çizdiği Buck Rogers'ın (ABD'de yayına başlangıç: 1929) maceralarıdır. Ancak *1001 Roman*'ın ilk sayısında orjinal maceranın ortasından başladığı anlaşılan 'Alptekin 3000 Yılında' başlıklı bu macera, 20. sayıda "henüz resimleri tam olarak gelmediği için" yarım kalır. Benzer "yarın kalmalar" sadece Türkiye'de değil, savaş nedeniyle birçok Avrupa dergisinde yaşanacaktır.

1001 Roman'da ilk sayıdan itibaren yayımlanan fantastik nitelikli bir diğer Amerikan (gazete bantı) çizgi romanı ise *Sevim Gazeteci* adıyla yayımlanan *Connie*. Bu çizgi romanın zamanında Türkiye'de yayımlanmış olması bir hayli ilginç. Çünkü *Connie* bugün Amerikan çizgi romanının altın çağındaki başyapıtlardan biri kabul ediliyor olsa da bu ünü sonradan keşfedilmesi sayesinde gerçekleşmiş. ABD'de yayımlandığı dönemde oligopollerin dışındaki Ledgers Syndicate adlı küçük bir dağıtım şirketi tarafından yalnızca birkaç yerel gazetede yayımlanıp dikkat çekmemiş ve popülerleşememiş bir çizgi roman. ABD'nin saygın kitap ve reklam illüstratörlerinden Frank Godwin'in (1889-1959) imzasını taşıyan Connie, yalnızca Godwin'in çizimlerinin estetik düzeyi açısından değil, bir erkeğe bağlı olmayan, bağımsız bir kadın karakterin kendi başına diğer erkek çizgi roman karakterlerinden farksız maceralar yaşadığı ilk çizgi roman olarak ayrıksı bir yere sahip; Wonder Woman'ı çizgi romandaki bağımsız kadın modelinin öncüsü sayan feministler artık ilgilerini *Connie*'ye yöneltmeye başlamış durumdalar. 1927'de yayın hayatına başlayan *Connie*'nin ilk dönem maceraları diğer 'kız çizgi romanlarından' farksız soap opera tarzındayken 1929 Büyük İktisadi Buhranı'yla birlikte *Connie* pikniklerden ve partilerden uzaklaşıp sosyal yardım görevlisi olarak sokağa çıkıyor. 1934'ten itibaren de araştırmacı gazeteci olarak çalışmaya başlayarak tam bir maceraperest oluyor. ABD'deki yayını 1944'e kadar süren *Connie*'nin *1001 Roman*'da yayımlanan macerası (no.1-56) da Brick Bradford'da olduğu gibi bugün en beğenilen, en fantastik nitelikli macerası; Connie / Sevim, ABD'deki orijinal yayın tarihi 1938 olan bu macerada -bir *kadın* biliminsanıyla birlikte- uzayın derinliklerine doğru yolculuğa çıkarak başka gezegenlere gidiyor. *1001 Roman*'ın 5. sayısından itibaren yayımlanmaya başlanan 'Kartal İzciler' adlı çizgi roman da Godwin'in zaman zaman hayalet çizer olarak katkı yaptığı 'Eagle Scout Roy Powers' adlı bir gazete bantı.

1001 Roman'daki Amerikan menşeli diğer çizgi romanların en ünlülerinden biri kuşkusuz 18. sayıda yayınına başlanan *Sihirbazlar Kralı Mandrake*. *1001 Roman*'da yayımlanan ilk Mandrake maceraları, ABD'de günlük bantlardaki maceralardan değil haftalık Pazar sayfalarındaki maceralardan: *Cüceler Ülkesinde* (orj.: *Land of the Little People*, 1935-36), robotların hükmettiği ve maki-

nelerin canlı olduğu, insanların ise köle işlevi gördüğü bir evrene seyahati anlatan mükemmel fantastik macera *Gelecekte Bir Seyahat* (orj.: *Chamber into the X-Dimension*, 1936-37), *Sirkte Yangın*, (orj.: *The Circus People*, 1936) gibi. *1001 Roman*'daki Amerikan menşeli diğer çizgi romanlar arasında her ikisi de 21. sayıdan itibaren yayımlanmaya başlanan *Maskeli Süvari* ve *Flash Gordon*'un yaratıcısı Alex Raymond'un *Gizli Polis X-9*'unu (ABD'de yayına başlangıç tarihi 1934) da saymak gerekli. Orijinal adı *Lone Ranger* olan *Maskeli Süvari*, popüler bir radyo dizisinden uyarlanan bir çizgi roman (ABD'de yayına başlangıç: 1938). Bu arada ilginç bir not, *Maskeli Süvari*'de Amerikan yerlilerinden bizim kuşağın alışık olduğu gibi "Kızılderililer" olarak değil de İngilizce'den motamo çeviriyle "kızıl Hintliler" olarak söz edilmesi! Bir başka dizi, *Yıldırım Polis* adıyla 57. sayıdan itibaren dergide yayımlanan *King of the Royal Mounted* adlı bir western dizisidir. Kanada dağlarında geçen öykü, Sergeant King (Dizi, birçok ülkede bu isimle yayımlanmıştır), sevgilisi Betty Blake ve onun kardeşi Kid'in temel karakterler olduğu serüvenlerle gelişmektedir. Allen Dean ve Zane Grey'in ortaklığında hazırlanan dizinin, bizde kullanılan serüvenleri muhtemelen Charles Flanders (*Maskeli Süvari*'nin çizeri) çalışmalarından kopyalanmış. Bir parantez açalım: Çeşitli yerli çizerler tarafından yapılan kopyaların sadece Amerikan dergilerinden yapıldığı düşünülmemeli. Avrupa'da çıkan ve Amerikan çizgi romanlarından faydalanan dergiler de *1001 Roman* için malzeme sağlamıştır. Muhtemelen Avrupa'da yapılan kopyalardan kopya yapıldığı bile olmuştur. 39. sayıdan itibaren *1001 Roman*'da yayımlanan ve aralıklarla yıllar boyu dergi ve gazetelerimizde kullanılacak olan Lyman Young'ın Tim Tyler's Luck-İki İzci de derginin "yıldızlarından" sayılabilir. Kızılmaske 76., Tarzan ise 78. sayıdan itibaren *1001 Roman*'ın sayfalarında yerlerini alıyorlar; üstelik Tarzan, 'Başka Dünyalarda'nın yerinde birinci sayfadan renkli olarak: "Korkunç ormanların hakimi aslan yapılı sevimli Tarzanı bütün dünya çocukları gençleri tanırlar. Onun eşsiz ve çok meraklı romanlarını herkes, küçük büyük

severek okurlar. İşte altın kalpli Tarzanın yeni bir romanı..." yazısıyla başlar. *1001 Roman*'ın ilk sayfasını başka bir çizgi romana kaptırmayacak olan Tarzan, dergideki diğer çizgi romanlardan farklı olarak konuşma balonları içermeyen, çizgi roman tarihinin erken dönem ürünlerinden biri.

Bütün bu dünya çapında tanınmış Amerikan çizgi romanlarının yanı sıra *1001 Roman*'da ilk sayıdan itibaren bugün itibariyle unutulmuş meçhul çizgi romanlar da yayımlandı. İlk 17 sayıda yayımlanıp tamamlanan 'Kara Hayalet', Edgar Wallace'ın *Black Abbot* adlı romanının çizgi roman uyarlamasıdır ve *1001 Roman*'da baş kahramanı "meşhur Türk polis müteahsısı Çelik" kimliğiyle yerlileştirilerek yayımlanmıştır.

İlk 28 sayıda yayımlanıp tamamlanan 'Dünya Düşmanı' ise dev boyutlara büyüttüğü böcekleri uygarlığın üstüne salan meçhul bir düşmana karşı Afrika'daki sömürgelerde görevli bir grup Batılı kahramanın macerasını anlatan bir çizgi romandır. *1001 Roman*'daki bazı çizgi romanlarda oryantalizm, açık bir sömürgeci zihniyet, hattâ yer yer ırkçı yönelimlerin söz konusu olduğu bir gerçek. Maceranın konusunun gelişimiyle doğrudan bir ilişkisi olmasa da 'Dünya Düşmanı'nın başlangıcında olayın geçtiği Afrika sömürgesinde "karışıklık" çıktığı anlatılarak, sömürge askerleriyle yerli halktan gösterici-lerin karşı karşıya gelmesini gösteren kareler yeralıyor, maceranın yaşandığı mekân sömürgeciliğe karşı bağımsızlık mücadelelerin başladığı bir arkaplanla takdim ediliyordu; böylece uygarlığı tehdit eden dev böceklerle neyin arasında paralellik kurulmasının söz konusu olduğunu tahmin etmek pek zorlama bir yorum olmasa gerek. Sömürgeciliğe karşı kurtuluş hareketlerinin bastırılması, ilk 22 sayıda yayımlanıp tamamlanan *Gizli Ülke* adlı çizgi romandaki maceranın konusuyla doğrudan ilgili. Bu çizgi romanda, fantastik nitelikli bir yanöykü de bulunmakla birlikte esas itibariyle sömürge yönetimi altındaki Hindistan'da bir mabedin gizli dehlizlerindeki toplantılarda "Kardeşler; istiklalimize mutlaka kavuşacağız! Parolamız 'hürriyet!' olacaktır" gibi konuşmalarla "ihtilal" hazırlığı yapan Hintlilerin planlarının bir grup Batılı maceracı tarafından ortaya çıkarılma-

sı anlatılıyor (askerler mabedi bastıklarında Hintliler, "esir olmayacağız!" diye slogan atıyorlar). Bu arada eklemek gerekir ki baş kahramanların bir de zenci kölesi var, hattâ çizgi roman "sadık zenci Mango da genç efendilerinin bekçiliğini yapmak üzere hizmetlerinde kalmıştı" ifadesiyle bitiyor! Yine Hindistan'da geçen 'Korkunç Ormanlarda' başlıklı bir diğer çizgi romanda (no.5-20) da Nadir adlı baş kahramanın sadık bir "kölesi" var. Öte yandan *Korkusuz Adam* başlıklı çizgi romanın (no.1-21) kahramanı "bütün dünyaca tanınmış olan Türk mühendisi Orhan Bulman" kimliğiyle yerlileştirilmiş. *1001 Roman*'daki yayını orijinal maceranın ortasında başlamış olduğu anlaşılan *Korkusuz Adam*'ın öyküsü önce 'casuslara karşı' mücadele olarak görünse de kısa sürede bu gündemden düşüyor ve Bulman'la arkadaşları Afrika'da "vahşiler" olarak nitelenen yerliler arasında egzotik maceralar yaşıyorlar (bir sahnede bu "vahşiler", beyaz kahramanlarımızın önünde secdeye kapanıyorlar). Oryantalizm ve ırkçılık yüzyılın ilk yarısındaki serüven çizgi romanlarının çoğunun alameti farikası olduğu için belki bunlara şaşmamak gerek. Ancak bunlar içinde özellikle yukarıda söz edilen *Gizli Ülke*'nin "Emperyalizme karşı ilk bağımsızlık mücadelesini kazanarak mazlum milletlere örnek olmakla" övünen resmî söylemle çeliştiği, üstelik "Hintli Müslümanların kurtuluş savaşımıza vermiş oldukları (malî) desteğin" anımsatıldığı ülkemizde yayımlanmış olması üzerinde durmak gerek.

Dönemin siyasal-tarihsel izleklerinin *1001 Roman*'ın içeriğindeki bambaşka bir yansıması ise İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili. Türkiye'nin bu savaşa katılmamak ve resmen tarafsız kalmakla birlikte fiilen Almanya yanlısı bir tutum aldığı (Almanya'ya krom satışı vb. olgulardan hareketle) resmî tarih dışındaki yaygın bir görüştür. Savaş yıllarının önemli bir dönemi için bunda bir hayli gerçek payı olsa da savaşın arifesinde ve başlangıcında Türkiye, İngiltere ve Fransa ile resmen ittifak halindedir. 1939'da Almanya'nın ve İtalya'nın kendilerine komşu ülkeleri işgal ve ilhaka başlamasının ardından (henüz savaş resmen çıkmadan önce) Türkiye, İngiltere ve Fransa'yla savaşın Akdeniz'e yayılması durumunda işbirliği yapacağına ilişkin ayrı ayrı deklarasyon imzalar, İngiltere ve Fransa'nın Almanya'ya savaş ilan etmesinin ardından ise aynı minvalde üçlü bir ittifak anlaşması yapılır. İşte *1001 Roman*'ın yayın yaşamına başladığı dönem bu dönemdir. Nitekim Avrupa'da savaşın ilk patlak verdiği aylarda dergide Fransız askerlerinin cephedeki kahramanlık öykülerini anlatan *Vatan İçin* adlı bir savaş çizgi romanı yayımlanır (no.29-54), hattâ derginin yayımladığı çizgi romanların kaynağını kaydetmek gibi bir adeti hiç yokken bunun "Fransızca 'Junior' gazetesinden alınmış" olduğu özellikle belirtilir.[2]

2 Aynı dönemde dergide yayımlanan tefrika romanlar arasında Fransız yazar Gastor Paster'in imzasını taşıyan *Esrarengiz Denizaltı Gemileri* (no. 26-44) da bir hayli dikkat çekici: sonunda söz konusu denizaltıların Alman olduğu ortaya çıkıyor.

1001 Roman'ın, son dönemlerinde (özellikle Savaşın şiddetlendiği, Amerikan çizgi romanlarının Avrupa'ya giremez - dergilerin de baskı, dağıtım ve ulaştırma imkânlarının kalkması nedeniyle çıkamaz olduğu günler) oldukça kalitesiz bir biçime dönüşmüştür. Çizgi romanlar ya öykünün ortasından bir yerinden başlamakta ya da öykünün ortasında bir yerde bitirilmektedir. Örneğin, *Mandrake*'nin son sayılarında yayımlanan bütün öyküleri aynı akıbeti yaşamış, hiçbir öyküsü tamamlanmamıştır. Yine de aynı dönem yayımlanan önemli bir çizgi romandan bahsedilebilir. Bu, Harry O'Neill'in, çıkışında "Genç Buffalo Bill" ve sonraları "Buckaroo Bill" gibi adlarla yayımlanan western çalışması *Broncho Bill*'dir. *Tommiks*'in (ve İtalya'da popüler olan çocuk kahramanlı western dizilerinin) öncüsü olan bu çizgi roman, genç bir delikanlının etrafında gelişen "hareket" öyküleri üzerine kuruludur.

Öte yandan, yukarıda belirttiğimiz gibi, dergi yayımlayacak çizgi roman bulamaz olmuş, savaş süresinde kullandığı stoklarını eritmiştir. Savaşın bitmesine karşın, derginin bu sebeple kapanması, çizgi romanların telifsiz olarak yayımlandıkları şüphesini pekiştirmektedir. İlk kez 348. sayının orta sayfasında 36 sayfa başlığını taşıyan ve iki sayı sonra *1001 Roman*'ın biçim değiştireceğini duyuran bir yazı yayımlanır: "Amerikan, İngiliz ve bütün Avrupa mecmualarından faydalanarak ve onlardaki zekâ ve muhayyileyi işleten hareketli resimli romanlar sistemini prensip edinen ve bu gaye ile çıkarılmaya başlanan gazeteniz, 6 yıl süren uzun harp devresinde dahi her türlü fedakârlıklara katlanarak bu prensibi elden çıkarmamaya azmetmiş, hedef ve gayesini yaşatabilmek ve okurlarını çok sevdikleri ve faydalandıkları bu çeşit mevzulardan mahrum etmemek için bütün gayret ve samimiyeti ile çalışmıştır. Fakat hâlâ düzelememiş olan harp durumu, artık yapılabilecek hiçbir fedakârlık ve çalışma imkânı bırakmamıştır. Gazeteniz büyük bir zevkle okumaya alışık olduğunuz, güzel resimli romanlar yerine, kötülerini vermeyi asla kabul etmemektedir." Dergi, "dünya durumu düzelir düzelmez, yine ilk sayıları gibi nefis resimli romanlarla çıkma" vaadiyle 14. Cildin sonunda biçim değiştirir. Boyutları küçülerek, 1001 Özel sayılarıyla aynı boya gelmiş, ama asıl önemlisi dergide çizgi roman kullanımı azalmıştır. Devrin film ve romanla-

rının özetlenerek verildiği, 36 sayfalık yeni dergide, 7-8 sayfa çizgi romana ayrılmıştır. Başlangıçta Alex Raymond'un çizgisinden -kopyalanmış elbette- çıkma Jungle Jim, "Ormanlar Hakimi" adıyla yayımlanır (Daha önce kullanılan bir öykünün tekrarıdır bu). 8. Sayıda Siyah Maske, 14. Sayıda bir başka Raymond kahramanı olan X-9'un *Gizli Mektup* serüveniyle dergide yer alacaktır. Bu yazı ağırlıklı derginin "eskiyi arattığı", bir markaya dönüşmüş olan *1001 Roman* isminden faydalanarak yaşadığı açıktır. Haftalık olarak çıkan bu *1001 Roman* biçimi, 70 sayı sürer. 25 Ağustos 1947'de çıkan son sayıda 2 Ekim Perşembe günü aylık olarak yeniden yayımlanacağı duyurulsa da bu gerçekleşmeyecektir. *1001 Roman*'ın çizgi roman ağırlıklı bir biçimde yeniden dizi olarak yayıma başlaması bir yıl kadar sonra olabilecektir.

1948-1952 arasında sürecek olan bu yeni diziye geçmeden evvel ilk dönemin önemli bir yan yayınından bahsedelim. 1940 yılında, *1001 Roman* dergisi aylık olarak çıkan özel sayılar yayımlamaya başlar. Bir kahramanın serüvenlerinden oluşan-"başlayıp biten", "tam bir macera" olan özel sayılar 1946 yılının Mart ayına kadar yayımlanır (75 sayı). Bir başka ifadeyle Tahsin Demiray -Türkiye yayınevi- kendi deyişleriyle "yayımlayacak çizgi roman bulamadıkları için" hem dergiyi farklı bir biçime dönüştürmüşler hem de bu özel sayıların yayınını durdurmuşlardır.

19 Mayıs 1948'de başlayan ikinci dönem, ilkine nazaran daha renkli çıkar. Derginin yarısı ya renkli ya da tek renk -kırmızı- kullanarak siyah beyaz görünümünden farklılaştırılmış biçimdedir. Ancak 10 sayfa çizgi roman 6 sayfa yazı oranı korunmuştur. Soap opera-romance türü ağırlık kazanmış, iki ayrı çizgi roman 4 sayfa yer tutmuştur. Kaynak olarak İtalyan çizgi romanlarından faydalanıldığı anlaşılmaktadır. İtalya'da büyük rağbet gören soap opera tarzı çizgi romanlar, Türkiye'de uzun yıllar kullanılacaktır. *Yelpaze* dergisi tamamen bu çizgi romanlardan oluşurken -*Grand Hotel* dergisinden bire bir çeviridir-, Şevki (Çankaya), Sururi (Gümen) ve Bedri (Koraman) gibi birçok çizer yaptıkları kopyalarla bu türden öyküleri gazetelere taşıyacaklardır. *1001 Roman*'ın bu yeni döneminin özelliği de ilk dönemde *Tarzan*'ın olan kapak sayfasının bu soap operalara ayrılmasıdır. Yine buna bağlı olarak bir ilginç not ise Bedri'nin yaptığı kopyalarda çizer olarak isminin geçmesidir. İç sayfalarda renkli olarak yayımlanan "Müthiş Hakikat" öyküsünün altında "çizen" olarak imzası bulunmaktadır. Bedri, derginin ve dolayısıyla Türkiye yayınevinin en gözde çizeridir. *Hürriyet* gazetesinin çıkışıyla Simaviler tarafından transfer edilen ve kadrolu çizer olarak çalıştırılan Sururi ve Şevki'den sonra Amerikan tarzı illüstrasyon yapabilen sınırlı çizer vardır. Fotoğraflardan ya da Batı'da yapılmış benzer niteliktek çizimlerden faydalanacak, en azından "temiz kopya" yaparak orijinal çizgilere olabildiğince sadık kalabilecek çizer sayısı oldukça azdır. Bedri kadar "temiz" çalışan Nezih İzmiroğulları, Ayhan Erer, Mehmet Tekdal, Firuz Aşkın gibi çi-

zerlerden söz edilebilir. Aslında çizgi romancılığa kopyacılık yaparak başlayan sayısız yerli çizer vardır. Aydingerden yapılan -genellikle renkliden siyah beyaza veya renkliden daha az renkliye- kopyalarda çalıştığını belirten -çini mürekkebini kullanma hususunda acemiliğini Türkiye yayınevi dergilerinde çıkartan birçok çizerden bahsedebilmek mümkündür.

1001 Roman'ın ikinci dönemi, kopya çizgiler ve ortasından bir yerinden iki satır özetle geçiştirilerek başlayan öykülerle ilgili olarak, kapandığında şikayet edilen özelliklerini devam ettirir biçimde yayıma başlar. *Kızıl Maske* ve *Nat Pinkerton* adıyla yayımlanan Rip Kirby maceralarına "pat" diye, ortasından girerler. *Mandrake*'nin ilk öyküsü tamamlanmadan bitirilir. Öyküler, orijinal çizgilerle verilirken birdenbire kopyalanmaya başladığı ya da tam tersi, kopyadan orijinale ve yeniden kopyaya dönüldüğü sıklıkla görülebilmektedir. Derginin bu yapısının temel nedeni, öncelikle telifsiz yayın yapmasıyla ilgilidir; ikincisi, farklı dillerde yayımlanan dergiler kullanılmaktadır. Yabancı dergilerin seçimiyle ilgili bir parantez açalım: Türkiye yayınevi, *1001 Roman*'da veya diğer dergilerinde olsun, karikatürize çizgili mizahî anlatıları neredeyse hiç kullanmamıştır. Öykülerin fotoğraf gerçekçiliğinde (photorealistic) çizgilerden seçilmesi, anlatılan olayların serüven temelli olması, dergilerin çocuklardan çok "büyükler için" düşünüldüğünü göstermektedir. Hele ki yayımlanan çizgi romanların neredeyse yarısını oluşturan soap opera tarzı öykülerle, kadın okuyucuların hedeflendiği (*Ev-İş* ve *Yıldız* gibi yayınlar da düşünülürse) anlaşılmaktadır. *1001 Roman*'ın kaynak olarak kullandığı dergilerin büyük oranda Fransız menşeli olduğu söylenebilir. Fransız *Junior*, *Hurrah!*, *Robinson* ve *L'Aventureux* dergileri, *1001 Roman*'da yayımlanan birçok çizgi romanın uzun yıllar membaı olmuştur. Amerikan çizgi romanlarının bu dergilerde yayımlanması kadar, Fransızca'dan yapılacak çevirinin o dönem için kolaylığı Fransız dergilerinin tercih edilme nedeni olabilir. Örneğin *Tarzan*'ın ilk dönem kapaktan-logo altından başlayarak yayımlanmasında *Junior* dergisinde benzer bir biçimde yayımlanıyor olması önemli bir etken olmuştur. *1001 Roman*'ın ikinci döneminde soap operalar dolayımı ile İtalyan çizgi romanlarından faydalanıldığını yukarıda belirtmiştik. Ancak bu çizgi romanların ve diğer İtalyanların kimi zaman Fransa üzerinden gelebilme imkânı olduğunu da hatırlatalım. Örneğin, bizde Kara Ali adıyla yayımlanan, Carlo Cossio'nun çizip Vincenzo Baggioli'nin yazdığı *Dick Fulmine* adlı İtalyan çizgi romanının (*Teks* kadar önemli bir fumetti klasiğidir) kaynağı *L'Audace* dergisi olabileceği gibi, savaş sonrasında, Fransa'da "Alain-la-Foudre" adıyla yayımlanmış olduğu için bir Fransız dergisinden de faydalanılmış olması muhtemeldir.

Faydalanma hususunda dergiler kadar gazeteler de hesap edilebilir. İstanbul'da satılan yabancı gazetelerde yayımlanan Pazar sayfalarının kimi kopyalarda eş zamanlı olarak kullanılması mümkündür. Buna karşın, *1001 Roman*'da

Amerikan çizgi romanlarının haftada bir renkli ve geniş ölçekli yayımlanan öykülerinin günlük bantlara kıyasla daha az kullanıldığını söylemek mümkün.

1001 Roman'ın bunca yıl sonra dahi konuşulmasının en temel nedeni, bugün çizgi romanın Altın Çağı sayılan döneme ait klasik dizilerin, özellikle orijinal olarak gazete kökenli olanlarının tamamına yakınını çeşitli serüvenleriyle dergide yayımlamasıdır. İkinci döneminde de bu özellik korunmuş, devrin en ünlü çizeri Alex Raymond'un büyük sükse yapan *Rip Kirby* çalışması yayımlanmıştır. Öykü için seçilen Nat Pinkerton isminin popüler bir dedektif romanları serisinin yarattığı ilgiyi kullanma amacı taşıyan ticarî bir tercih olduğu su götürmez (Sadece Rip değil, yardımcısı Desmond'un ismi de değiştirilecek Morrison yapılacaktır). *Hürriyet*, aynı diziyi (Nat Pinkerton'u olduğu kadar orijinali olan Rip Kirby ismini de çağrıştıran) Dedektif Nik adıyla yayımlamayı tercih edecektir. *1001 Roman*, dizinin orijinal çizgilerle yayımlanmasından da anlaşıldığı gibi telif hakkı sahibidir ve bu nedenle *Hürriyet*, Dedektif Nik dizisinde o öyküleri kullan(a)mayacaktır. *Hürriyet*'te 19 Temmuz 1950'de başlayan Alex Raymond çizimli Dedektif Nik dizisi, sanatçının 1956 yılındaki ölümünden sonra da sürerek, "Esrarlı Formül" isimli macerayla 9 Ekim 1957'de tamamlanacaktır. (Bu tarihten - 26 serüvenden - sonra John Prentice imzalı öyküler yayımlanacaktır). Bir başka ifadeyle, Alex Raymond'un Rip Kirby'leri birkaç istisna dışında *1001 Roman* ve *Hürriyet*'te bütü-

nüyle kullanılmıştır. *1001 Roman*'da yayımlanan öyküler 1946-49 arasında yayımlanan öykülerden seçilmiştir.

İkinci dönemde soap-opera eğilimlerinin yanı sıra egzotik mekân ve bölgelerin, avantür özelliklerin -şaşırtıcı olaylar, gizemli düşmanlar, çekici kadınlar, güçlü erkekler ve suç örgütleri- hakim olduğu çizgi romanlar sürmekte; roman tefrikaları ve kısa öykülerde de benzer tercihlerde bulunulmaktadır. Gerek çevirilerde, gerekse Kemalettin Tuğcu'nun yazdığı tefrikalarda Amerikanvari dedektiflik öyküleri, türlü muammalar -ekzantirik kişilikler anlatılmaktadır. Olağanüstü güzel kadınlar, kambur ve çirkin erkekler, kötücül özellikler - zengin olma hırsı, kibir, küçümseme, iftira, tutku- öykülerin ana eksenindedir. Kemalettin Tuğcu gibi Oğuz Özdeş de, yayınevinin sayfa sekreterliğinden tefrika yazarlığına kadar her türlü yazı işini yaparak - "çok yazarak" - geçecek mesleğine, neredeyse burada başlayacaktır.

Ellili yıllara girildiğinde *1001 Roman*'ı bekleyen farklı bir ortam vardır. *Hürriyet*, gazetelerde çizgi roman sayfası modasını başlatmış; bu, ister istemez telifi ödenmiş eserlerin yayımlanmasını gerektiren yeni bir dönemi getirmiştir. Çoğu, *1001 Roman*'da daha önce yayımlanmış çizgi roman (orijinal çizgileriyle ve telifi ödenmiş bir halde) gazetelerde yayımlanmaya başlayacaktır. İkinci dönemde derginin başatlarından olan İtalyan soap-opera çizgi romanları da Kıral Neşriyat tarafından yayın hakları satın alınınca kaynaklardan biri daha "kuruyacaktır" Kaliteli çizgi romanları telifsiz ve kopya çizgilerle yayımlamak oldukça güçleşmiştir. Kaldı ki, gazete-dergi dağıtımı imkânlarının sınırlılığı, masrafları karşılayacak ölçüde satış sağlamamaktadır. Çizgi roman giderek çocuklar için düşünülür olmuş, *Pekos Bill* bu alanın çok-satar dergisi haline gelmiştir. Bu şartlar altında, Tahsin Demiray, masraflı bulduğu *1001 Roman*'ı durdurmaya karar verir, 1952 yılında 213. sayının sonunda *1001 Roman* kapanır.* Aslına bakılırsa, bu bir dönemin de sonudur. O tarihten sonra telifsiz ve kopya çizgilerle çıkan çizgi roman dergileri olmayacak değildir ama hiçbiri *1001 Roman*'ın ulaştığı ticarî başarıyı tekrarlayamayacaktır. Daha da önemlisi, Golden Age'in yıldız çizerleri ve klasik çizgi romanlarını biraraya getiren ve süreklilik taşıyan herhangi bir dergi varolamayacaktır. Ve şunu söylemeden edemeyeceğiz: *1001 Roman*'ın eşsizliği, sadece çocukluk anılarında silinmez bir yer tutan eski kuşaklar için değil, onu bir biçimde okumuş sonraki kuşakların bile- yaşamadıkları bir döneme nostalji duymalarına neden olacak kadar güçlü ve zengin bir dergi olmasındandır.

(*) Yazı boyunca kullandığımız kimi "tarih ve rakamları" ellerindeki koleksiyon ile kıyaslayarak bize kolaylık sağlayan Talât Güreli ve Ayhan Ataman'a teşekkür ederiz.

Kimmeryalı Conan

HALUK KALAFAT

Conan, Robert E. Howard tarafından 1932 yılında *Weird Tales* adlı bir "pulp magazine"de yaratıldı. Kısa bir süre içerisinde fantastik edebiyatın en tanınmış karakteri oldu. Hattâ Howard, bu edebî dal içinde "Kılıç ve Büyü" adlı alt türün yaratıcısı olarak kabul gördü. Howard ilk önce Fatih Kull'u yarattı (1929) ama asıl Conan'la tanındı. 23 yaşında başladığı yazın hayatında üretken bir yazar olarak ün yaptı. 30 yaşında intihar ettiğinde yirminci yüzyıl boyunca defalarca yayımlanacak birçok eser bırakmıştı.

Büyük bunalım yıllarında kendisiyle benzer alanda eserler veren diğer yazarlar arasından sıyrılan Howard'ın eserleri, ellili ve altmışlı yıllarda tekrar tekrar yayımlandı. *Howard* ve *Conan* artık unutulmazlar arasındaydı. Ama *Conan*, asıl ününü, yetmişli yıllarda otosansürlü yıllarını geride bırakan çizgi roman piyasasına girişiyle gerçekleştirdi. Marvel'in kıdemli yazarlarından Roy Thomas, Conan maceralarını çizgi romana uyarlamayı düşündü. Ancak, Marvel'ın dışarıdan uyarlama yapmama gibi bir politikası vardı. Üstelik Conan süper kahraman kalıplarına da uymuyordu. Nitekim, Thomas ve bir grup genç çizerin ısrarıyla Marvel'ın o yıllarda başına geçen Stan Lee'nin 'yeniden yapılanma' çalışmaları içinde kendine bir yer bulan Conan'ın çizgi maceraları *Conan The Barbarian* serisi adıyla Ekim 1970'de başladı. Aralıksız 20 yıl boyunca yayımlanmaya devam etti (Ekim 1970- *Conan The Barbarian*; Şubat1974 - *The Savage Sword of Conan*; Mart 1980 - *King Conan* ve zaman zaman yayımlanan Graphic Novel sayıları).

Conan'ın çıkış sayısı için genç bir İngiliz çizer olan Barry Winsor Smith adında bir çizer işe alınmıştı. Smith'in farklı bir tarzı vardı. Çizimdeki detaylar, normal karelere eşlik eden büyük kareler ve güzel sanatlar etkisi *Conan*'a

farklı bir hava verdi. *The Barbarian* serisinin yazarı Roy Thomas'tı, tek çizeri ise Smith. Seri, Smith'in 1973'de Marvel'dan ayrılışına kadar sürdü. Bundan sonra yapılan iki seri ağırlıklı olarak Roy Thomas-John Buscema ikilisinin elinden çıktı. Ama Marvel'ın birçok çizcri vc yazarı da değişik *Conan* maceralarına imza attılar. Ülkemizde yayımlanan *Conan* maceralarında farklı 13 yazar ve 16 çizerin imzası var. Bunlar arasında en çok göze çarpan yazarlar Roy Thomas, Don Karaar ve Michael Fleisher; çizerler ise John Buscema, Barry Smith ve Ernie Chan'dır.

Conan Türkiye'de

Türkiye'de *Conan*'ın ilk sayısı 20 Haziran 1980'de Alfa Yayınları tarafından basıldı. Haftalık olarak çıkan *Conan*'ın ilk dizisi 66 sayı devam etti. Daha sonra *Conan* maceraları çeşitli dizi adları altında 1995 yılına kadar kesintisiz yayımlandı. Alfa, 1999 yılında "Conan" ve "Kral Conan" adıyla iki *Conan* serisini yeniden yayımlamaya başladı. Aksoy yayıncılık da 2000 yılında *Kılıçların Savaşçısı Conan* adıyla bir başka Conan serisi yayımlamaya başladı.

Hiborya Çağı'nın Kahramanı Başka Olur

"Ancak Hiborya çağında üzüntüye ayıracak zaman yoktu."
Arabu'nun Evi

Conan'ın okunmasına geçildiğinde, Türkiye'de *Conan*'ın orijinal serilerinin parçalara ayrılarak, düzensiz bir biçimde yayımlanması önemli bir sorun olarak karşımıza çıkıyor. Bu nedenle maceralar arasındaki kopukluklar yaşanıyor ve bir bütün olarak ele alındığında karakterin geçirdiği değişimler giderek silikleşiyor. Böylece Conan karakterinin tahlili zorlu bir hâl alıyor. İkinci sorun ise, doğrudan orijinal baskıyla ilgili. Daha önce de belirtildiği gibi, *Conan* dergisinin tek bir yazarı ve çizeri yok. Kalemin değişmesi hem görsel yönden hem de anlam ve anlatım yönünden karışıklığa yol açıyor. Son olarak Türkçe baskılardaki çeviri ve dizgi hataları yanlış anlamalara neden olabiliyor.

Conan'ın bir sayısını elinize aldınız, tanıdık bir çizim ve anlatım ile karşılaştınız. Her şey normal, macera bitiyor ya da kesiliyor. Dergide ikinci bir macera var. Ama Conan başka bir ülkede, tipi değişik, çizimi belki daha özensiz. Canınız sıkılıyor... Bu sık sık karşılaşılan bir durumdur. Ve bu yukarıda sayılan nedenlerden kaynaklanır. Büyük bir ihtimalle dergideki ikinci macera orijinal sayıda yoktur ve üstelik yayım tarihlerinde farklılıklar, hattâ dizi farklılığı bile vardır. Yani ilk macera "The Barbarian" serisinden ikinci macera "Kral Conan"dan

olabilir. Aynı sayıda birkaç maceranın toplanma nedeni genelde Türk okurunun ince dergilerden hoşlanmaması ve yayınevlerine çok sayfalı ciltler için baskı yapmasıdır.

Çizgi romanlar doğaları gereği genellikle taşıdıkları politik, ideolojik, kültürel ve ahlâkî değerleri oldukça açık bir biçimde okuruna yansıtırlar. Çoğu çizgi roman örneğinde bu değerler ve mesajlar o kadar alenî ve sığdır ki; bu metinlerin altındaki anlamları okumaya gerek bile kalmaz. Bu durumun çok bilinen örnekleri vardır. Mesela ünlü Marvel kahramanı Kaptan Amerika İkinci Dünya Savaşı boyunca bulduğu her fırsata Nazi Almanyası'yla savaşır. Hattâ Kaptan Amerika'nın Hitler'i dövdüğü bir sahnenin resmedildiği *Kaptan Amerika* dergisi dahi vardır. Benzer olarak savaş sonrası Soğuk Savaş döneminde kahramanların uzaydan gelen düşmanlarının komünist olduğu çizgi romanlara bile rastlanır. Ama *Conan*, Marvel evrenine görece özerk bir giriş yapıyor. Yoğun içeriği ve derin anlatımıyla Marvel evreninin diğer kahramanlarından farklı bir rota tutturuyor. Bu farklılığın ilk dinamiğini her ne kadar bir pulp fiction (çöp roman- ucuz roman) yazarı olsa da Howard'ın güçlü kalemi ve derin antropoloji bilgisiyle çok sağlam bir biçimde kurduğu fantastik evren oluşturuyor.

Hiborya Çağı

Howard, büyücüler ve iblislerle dolu düşsel bir dünya yaratmıştı. Dünya, üzerinde yaşadığımız dünyaydı. Conan'ın zamanı tarih öncesinde yaşanmış olduğu var sayılan Howard'ın verdiği isimle Hiborya çağıdır. Howard, günümüz uygarlığının büyük bir tufan sonrası sona eren bir başka uygarlığın üzerine sıfırdan inşa edildiği kuramını kullanıyor. *Conan* maceralarının bir tür giriş metni olan Nemedya efsanesinden yapılan alıntıda "Kabaran okyanusların Atlantis'i ve

onun görkemli kentlerini yutmasından sonra dünyada o güne değin görülmemiş bir çağ başlamıştı" denir. Buradan da anlaşılacağı gibi, Howard yazılı olmayan dünya tarihinin iki mihenk taşı olan efsanevî Atlantis'in Büyük Tufan sırasında batışıyla Buzul Çağ arasına bir "çağ" sıkıştırıyor.

İki tarihî felaket arasında dünyanın farklı bir coğrafyası vardır. Howard yakından ilgilendiği antropoloji biliminin bilgi birikimiyle Hiborya çağını bir anlamda dünya tarihinin bir eğretilmesi olarak kullanıyor. Yani Howard, Hiborya çağının ırklarını, ülkelerini, barbarlık-uygarlık karşıtlığını, savaş taktiklerini, savaş araçlarını kurgularken dünya tarihinin bilinen tarihiyle yazılı olmayan ama antropoloji ve arkeolojinin edindiği ipuçlarını kullanarak fantastik ama yine de tanıdık dünya kuruyor. Howard'a göre soğuktan kaçarak güneye çekilen uygar insanlar, ilkelleşerek yeniden yükselişe geçtiler ve kıtaların yeniden şekillenmesiyle bugünkü ulusların atalarını oluşturdular. Howard yarattığı kahramanını bilinmedik bir çağda yaşatarak öykülerinin kurgusunda daha özgür hareket etme olanağına kavuşuyor. Hem kendi yaşadığı toplumun sınırları içinde hareket etmek zorunda kalmıyor, hem de yaşadığı toplumu dolaylı olarak hicvediyor. Böylece *Conan* öyküleri başka bir zamanda ve yerde geçmekle birlikte yakın tarihimizle ve günümüzle sağlam bağlar kuruyor.

Örneğin Conan mazlumlara ve başı dertte olanlara yardım etmek zorunda değil. Öykü bunu açıklamakta çok rahat, çünkü Hiborya Çağı çok acımasız bir çağdır. Orada "üzüntüye yer yoktur" Böylelikle Conan zaman zaman anti-kahraman olabilme lüksüne sahip bir barbar olarak karşımıza çıkar. Yani her zaman "ahlâkçı" olmak durumunda olan steril bir çizgi roman kahramanı değildir Conan. Onu bir macerada yardıma muhtaçlar ezilirken umarsızca başını başka yöne çevirirken görür ya da hırsızlık yaparken yakalarsınız, bir başkasında güçsüzlerin safında gönüllü savaşçı ya da paralı asker olarak görürsünüz ama şaşırmazsınız. Çünkü sizin zamanınızda ve sizin değerlerinizle yaşamıyordur; o bir barbardır ve bir barbar ne yaparsa onu yapmaktadır.

Barbar Conan'ın Yolculuğu

"Evinden çok uzaktasın, Kimmeryalı."

Fantastik edebiyat genellikle yolculuk öyküleri anlatır. Klasik fantastik edebiyatın tutturduğu bu anlatım biçiminde, kahramanların -genelde bir grup insandan oluşur- bir görev için bir yerden bir yere gidişi anlatılır. Bunun bilinen en iyi örneği -ve gerçekten de bu edebî dalın ilk örneğidir- Hobbit'tir. J.R.R. Tolkien'in bu eserinin alt başlığı "Oradaydık Ve Şimdi Buradayız"dır. Üstad bu başlıkla "Bu bir yol hikâyesidir" diyor zaten. Fantezi edebî bir metin olarak Conan'da da bir yolculuk vardır: Barbarlıktan Uygarlığa.

Bu yolculuk şöyle anlatılır: Barbar, köle, hırsız, paralı asker ve kral. Conan bir Kimmeryalıdır. Kimmerya, Hiborya çağında haritanın kuzeyindeki dağlık topraklardır. Howard'ın kuramına göre, kıtaların batıp birbirinden ayrılmasından sonra İngiltere'yi oluşturacaktır. Kimmeryalılar Crom'a tapar. Zorlu doğa koşullarında küçük kabileler halinde yaşayan bu insanlar barbar savaşçılardır. Conan, bir barbar olarak doğar. Çağın uygarlığını temsil eden ülkeler ise Hiborya krallıklarıdır. Bunlar Akilonya, Koth, Ophir, Korintiya, Bossonya ve küçük sınır krallıklarıdır. Hiborya çağında ayrıca Atlantis ve Lemurya (Mu) sonrası ayakta kalmayı başarmış yarı uygar uluslar da yaşarlar.

Conan'ın Hiborya uygarlığındaki yolculuğu Vanir'li esir tüccarlarının eline düşmesiyle başlıyor. Kimmeryalıların güneydeki uygar toplumlara düzenlediği yağma savaşları sırasında yakalanıp, köle olarak satılan Conan, üstün gücü ve savaş sanatlarındaki başarısı nedeniyle gladyatör olarak dövüştürülüyor. Ama o kaçıyor ve Kimmerya'ya dönmek yerine uygar topraklarda maceracı -ve hırsız, eşkıya, korsan- olarak dolaşıyor. Yani önce bir barbara yakışır biçimde uygar ve yerleşik krallıklara yağma için saldırıyor, sonra uygarlığın kölesi oluyor, bir sonraki aşamada uygarlığın yarattığı bir 'suçlu' oluyor.

Conan'ın uygarlaşma yolculuğunun sondan bir önceki durağı olan paralı askerlik, barbar kabilelerin büyümekte olan uygar krallıkların karşısındaki durumuna da çok uymakta. Nitekim Conan paralı askerlikte başarılı olur ve Akilonya'nın içine düştüğü bir karışıklık sırasında tahtı ele geçirir. Bu yolculuk boyunca uygarlaşan Conan, içindeki barbarın direnişiyle karşılaşır. Kraldır ama

Conan'ın Kadınları

HALUK KALAFAT

Marvel, 1969'da *Conan*'ın ve *Howard*'ın diğer eserlerinin yayın haklarını alır. Bol kaslı barbarımız ete kemiğe bürünür. Ama erkek okurları asıl mutlu eden belki de ete kemiğe bürünenler, Hiborya çağının enfes güzellikteki kızlarıdır.

Malûmunuz, devir eski devir, insanlar bize göre ilkel, kızlarımız oldukça açık saçık giyiniyor. Uzun bacaklı, tercihan uzun saçlı, dönemin zorlu koşulları nedeniyle bir gram yağ fazlası olmayan dilberler dünyası.

Conan'ın özel kadınları, her nedense onu bir şekilde yönlendiren, yöneten, değiştiren şeylerdir. Bu kadınların ortada gözükmediği maceralarda, Conan kadınlarla rahat ilişki kuran, hiçbirine bağlanmayan, yakasından düşmeyen güzellerden bucak bucak kaçan, biraz maço bir barbardır. Ama kadınlar söz konusu olduğunda bir kuralı var ki; hiçbir zaman çiğnenmez: Hiçbir kadınla onun rızası olmadan beraber olma!

Korsanlar Kraliçesi Belit

Conan'ın en uzun süre beraber olduğu kadın. Esmer, korsan, lider, karizmatik, çok ama çok güzel. Conan'ın başını öyle döndürür ki bu kadın, onun uğruna uzun bir süre Amra adıyla korsanlık yapar; hem de ikinci kaptan olarak. Conan bilerek ve isteyerek ikinci adamlığı kabul eder. Yazarlar, Conan'ı evliliğe benzeyen mazbut ve istikrarlı ilişkisinden kurtarmak için sevgilisi Belit'i öldürürler.

Kızıl Şeytan Red Sonya

Conan maceralarında ortaya çıkıp, müstakil çizgi roman kahramanı olan Red Sonya, demir bir bakire. Aslında tecavüze uğradıktan sonra kendisini dürüst, teke tek ve kılıçla yapılan bir kavgada yenmeyen hiçbir erkekle olmamaya yemin etmiş bir savaşçı kadındır. Bu nedenle bakire değildir aslında. Kızıl saçlı, sadece göğüslerini, cinsel organını ve kalçalarını koruyan seksi zırhlı, öfkeli bir kadın. Conan onu tek tek dövüşte bir türlü yenemez. Bu durum oldukça manidardır. Sadece bir macerada, Red Sonya yere düşer, çizerler ve yazarlar yere dökülen şarap yüzünden ayağının kaydığı notunu düşerler. Şarap ayak kaydırırsa artık!

Hırsız Jenny

Tam bir üç kağıtçı. Conan'ın hırsızlık zamanından arkadaşı. Bir hırsıza yakışır biçimde ufak tefek, bıçak kullanıyor, çok güçlü değil, arayı kurnazlığıyla kapatıyor. Jenny, fantastik edebiyatın yarattığı hırsız tiplemesinin Conan uyarlaması. Conan'a bir iki sefer kazık atmasına karşın, Conan'ın kadınlarından biri.

Kızıl Kardeşliğin Valeria'sı

Valeria biraz Belit ve Red Sonya, biraz da Hırsız Jenny kırması bir karakter. Kızıl Kardeşlik kadınlardan oluşan bir korsan birliği, kadın kadına yaşıyorlar erkeklerden nefret ediyorlar, baskın yapıp, dehşet saçıyorlar. Conan, Valeria'yla Kardeşlik'in dağılmasından sonra çeşitli vesilelerle karşılaşıyor.

Kraliçe Zenobia

Kral Conan'ın düşman krallığın hareminden kurtardığı ve kraliçesi yaptığı hayatının kadını. Zenobia, Conan'ı henüz kral olmuşken düştüğü zindandan kurtarır, o da onu kraliçesi yapar. Aslında bu olayda olağanüstü bir durum yok; Conan sık sık zindanlardan güzel kadınlar tarafından kurtarılır. Zaten Zenobia, Conan'ın barbarlıktan uygarlığa olan yolculuğunda onu, üstünde oturduğu tahtla ve uygarlıkla barıştırmaya çalışan bir öğeden öteye gidemiyor.

hâlâ bir 'barbar'dır. Ama içinde bir barbarın yaşaması, çağın en uygar krallığında bir hanedan kurmasını engellemez ve barbar uygarlığın karşısında yavaş yavaş yenilir.

Howard, kurguladığı karakteri tanımlarken barbarlıkla uygarlığın karşıtlığını kullanıyor: Barbar Conan uygar toplumlara karşı! Conan'ın bir tür giriş paragrafı gibi her macerasından önce tekrarlanan Nemedya efsanesinden yapılan alıntıda "İşte bu sıralarda Kimmeryalı Conan geldi. Çelik bilekli, elinden kılıcını bırakmayan bu kara saçlı, şahin gözlü yiğit tüm imparatorlukları sandallı ayağının altında çiğnemek istiyordu" denir. Nemedya efsanesinden başlayarak Conan'ın uygar toplumları anlayamaması ve ona duyduğu nefret ince ince işlenir. Ama bu anlamama eylemi Conan'ın yetersizliği olarak değil uygarlığın anlamsızlığı üzerine kurulur. Conan'ın hırsız, gladyatör ve paralı asker olarak anlatıldığı gençlik maceraları onun uygarlıkla tanıştığı dönemlerdir. Conan'ın uygar toplumların içinde dolaşması onun kaderidir. O buna pek aldırmaz ama Zelata gibi kahinler aracılığıyla tanrılar ona sürekli kaderini anımsatırlar: O büyük bir imparatorluğun kralı olacaktır. Kaderinden kaçışı yoktur.

Conan'ın uygarlık içinde krallığa uzanan yolculuğu, dünya tarihinde göçmen toplulukların zengin yerleşik toplumlara bitmek tükenmek bilmeyen saldırılarını anımsatır. Orta Asya göçerlerinin uygar Çin'e ya da Gotların Roma'ya olan seferlerine benzer. Fetih ekonomisi adı verilen bu ilişki, toprağa yerleşmiş uygarlıkların üretiminin göçer ya da yarı-göçer toplulukların zorla ele geçirilmesiyle başlar. Bu aynı zamanda barbar kavimlerin uygarlıkla ilk tanışmaları ve uygarlaşmaya başlama evrelerinin başlangıcıdır. Conan'da bu evreyi yaşar. Conan'ın kaderi bir anlamda göçerlerin ya da popüler adıyla barbarların tarihî yazgısıdır aslında. Türkler ve Moğollar gibi o da sandallı ayağının altında ezdiği topraklarda hükûm sürecektir.

Crom Ölü Sayan Bir Muhasebeci midir?

> Conan'ın başı derttedir. Ama Crom'a yalvarmaz. Der ki; "Crom bana yardım etmeyi düşünüyorsan, şimdi tam sırası."
>
> *Sihirli Kılıç*

Mister No "Canına yandığım" der, Swing "Bin kunduz", Zagor "Ahyaaaakkk" diye bağırır. Hemen her çizgi roman kahramanının dilinden düşmeyen klişe bir sözü ya da yakarışı vardır. Conan'dan ise sık sık "Crom ölüleri say" cümlesini duyarız. Crom, Kimmeryalıların tanrısıdır. Conan, Crom'a tapmaz ona inanır. Bu Conan'ın karakteri için önemli bir ayrımdır. Bu ifade aynı zamanda Crom'un tanrısal kişiliğini de ortaya koyar, kendine tapan birisi savaşmaktadır ama bir tanrı olarak tek yaptığı ölüleri saymaktır. Ne onun aklından Conan'a yardım

etmek geçer ne de Conan'ın aklından yardım istemek. Conan ilk maceralarında bir tek Crom'u anar. Ancak uygarlıkla tanışmasıyla Mitra'yı da anmaya başlar. Mitra, uygar toplumların tanrısıdır. Hiborya çağının en büyük tanrısıdır.

Hiborya çağında kişinin tanrısı onu bize tanıtacak ilk ipucudur. Tanrısı Mitra olan biri, Hiborya çağının en uygar toplumlarının yaşadığı orta ve güney bölgelerindeki krallıklardan geliyor demektir (Mitra tapınç biçimi bakımından ve tek tanrı eğilimiyle Hıristiyanlığa benzer öğeler taşıyan, Akdeniz havzasında çok tanrılı eski toplumlarda tapılan bir tanrıdır. Dinî törenlerinde şarap ve ekmeğin kullanıldığı bilinmektedir).

Söz konusu kimse Bel'e tapan biriyse, o bir hırsızdır. Set'e tapıyorsa, Stigyalıdır ve büyük ihtimalle büyücüdür. Tapılan Tarim ise Turanlıdır. Turan savaşçı, yayılmacı büyük ve güçlü bir krallıktır. Turanlılar, at biniciliğinde ve okçulukta usta bir halktır. Howard, Turan'a, adından başlayarak hemen tüm özelliklerine Moğol ve Türk öğeleri vermiştir.

Conan'ın ilerleyen yaşlarında kanun kaçağı, general, korsan ve nihayetinde kral olduğu bölümlerde ağzından Crom'un yanı sıra Mitra adını duyarız. Ama Conan hırsızlık yaparken Bel'i hiç anmaz. Bu ilgi çekici bir göstergedir. Çünkü hırsızların tanrısı olan Bel, uygarlık dışı, marjinal bir tanrıdır. Conan'ın bazı bölümlerde Hirkanya ana tanrıçası İshtar'ın (İshtan, Mezepotamya uygarlığının ana tanrıçasıdır) adını anması, Conan maceralarında bir yan karakter olarak gözüken ve sonra müstakil maceralara sahip olan Hirkanyalı Red Sonya'nın etkisine bağlayabiliriz.

O Hem Kahraman, Hem de Karşı Kahramandır

> "Eğer öldürmekten zevk alırsan dünya seni aşağılar. Eğer öldürmekten nefret edersen sen kendini aşağılarsın."
>
> *Tem'in Mücevher Kılıcı*

Nemedya efsanesininden alınan bölüm aslında Conan'ı oldukça iyi tanımlıyor. Orijinal *Conan* dergilerinde yer alan (bizde tam çevirisine çok az rastlanan) metinde diğer sıfatlarının yanı sıra Conan için "bir hırsız, bir katil, bir yağmacı" sıfatları da eklenir ki - Howard'ın tanımladığı karakterin aslında daha acımasız, daha sert ve daha barbar olduğu ortaya çıkıyor.

Sıkı bir sansür döneminden çıkan Marvel, bir karşı kahramana daha yatkın olan Conan'ın bu yönlerini törpüleyerek daha yumuşak bir Conan oluşturuyor. Ama aralıklarla yapılan orijinal Howard uyarlamalarında daha sert bir Conan çıkıyor karşımıza. Elinize aldığınız Conan macerası eğer Howard'ın bir öyküsünden uyarlamaysa, daha dikkatle okuyun, Conan'daki küçük değişiklikleri fark edeceksiniz. Her şeyden önce Howard'ın öykülerinde Conan neredeyse bir filozoftur.

Değişik yazarların yorumlarının getirdiği küçük karışıklıklara rağmen Conan'ın tavırlarında göze çarpan değişmeyen noktalar vardır. Örneğin, hiçbir macerasında Conan hiçbir kadınla onun isteği dışında beraber olmaz. Hayat kadınlarını sever. Söz konusu çok güzel bir kadın olsa bile ölümü göze alması için en az iki tane yan neden (para, intikam, büyü gibi) bulunur. Conan, güçsüz birine birkaç kişi saldırıyorsa, eğer o kişi arkadaşı değilse, kendi meselesi olmadığı için kavgaya karışmaz. Ama ne hikmetse her zaman kötü adamlardan biri Conan'ın içkisini döker ve kötü durumda olan kurbanı "istemeden"de olsa kurtarır. Böyle bir olaydan sonra genelde başı belaya girer ve Crom'dan kendisini lanetlemesini ister. Hırsızlık yaptığı maceralarda ortak olduğu hırsızlar genellikle aç gözlülüklerinin kurbanı olurken Conan, hiçbir zaman sınırı aşmaz. Savaşta ve dövüşte en güç anında bile teslim olmaz ve Crom'dan aman dilemez. Paralı askerliğini yapmıyorsa kimseye "efendim" demez.

Kaçınılmaz Son: Kral Conan

> "Sen Kimmerya'dan çıktın, ama Kimmerya senin içinden çıkmıyor"
>
> *Stigya'da Ölüm*

Conan için yolun sonu krallıktır. Ama onun içinde hâlâ bir barbar yatmaktadır. *Kral Conan* maceraları, Conan'ın gittikçe daha çok uygarlaştığı dönemleri kapsıyor. Artık evlenmiş, çocukları olmuştur. Bir krallığı yönetmek gibi sıkıcı bir görevi vardır. Bundan böyle atı ve kılıcından başka kaybedecek bir şeyi olmayan işgalci barbarlar gibi değildir.

Bu döneminde Kral Conan, yine Howard'ın yarattığı bir karakter olan Kull'a çok benzemektedir. Karışık ülke yönetimi işlerinden, şaşaalı saray yaşamından, dalkavuk soylulardan sıkılan, sık sık sorumluluklarını macera tutkusu yüzünden aksatan, tahtında mutsuz bir biçimde otururken resmedilen Conan vardır artık karşımızda.

Ama o hâlâ bir kahramandır. Sıklıkla artık yaşlandığı vurgulansa da, hâlâ bileğini bükecek yiğit yoktur. Zaten tüm çizgi roman kahramanlarının kaderi hiç yenilmemek ve güçlü kalmak değil midir?

32 Kısım Tekmili Birden Flash Gordon'un Çizgi Roman Serüveni

SADİ KONURALP

Eğer çocukluğunuzdan beri çizgi romana meraklıysanız ve bu açlığınızı ilk olarak gazete bantlarıyla doyurmaya çalışmışsanız, mutlaka bu bantların bazı yerlerinde, hep *Syndicate* ile sonlanan bazı kelimelerin dikey ve minik harflerle yazılı olduğu gözünüzden kaçmamıştır. Hattâ büyük olasılıkla yıllar yılı bu kelimelerin ne manaya geldiği konusunda kafa bile patlatmışsınızdır. Akla hemen "Sendika" anlamını çağrıştıran bu kelime, basın camiasında farklı bir anlamda kullanılmaktadır. Bu tür kuruluşlar, gazetelere özel makale, fotoğraf, çizgi roman bantları gibi materyaller sağlarlar. Tıpkı gazetelere haber sağlayan haber ajansları gibi. Bu nedenle "Syndicate" kelimesi çizgi roman terminolojisi içinde "çizgi roman ajansı" anlamına gelmektedir. Bu çizgi roman ajanslarının geçmişi 1920'li yıllara kadar uzanmaktadır. *King Features Syndicate*, *United Features Syndicate*, *Daily News Syndicate*, bilinen en yaygın çizgi roman ajanslarındandır ama hiç kuşkusuz, Türkiye'de en çok göze çarpan çizgi roman ajansı bu verilen listenin en başındaki isimdir.

Yirmili ve otuzlu yıllar, İngilizce *comic strip* denilen bu çizgi roman bantlarının devridir. O zamanlar süreli yayın tarzında çizgi roman dergisi çıkmazdı. Bu nedenle gazetelerde pazar günleri renkli, hafta içinde de siyah-beyaz olarak yayımlanan bu çizgi roman bantları, o dönemin yegane ürünleriydi ve o günlerin okurları, bu ürünleri ilgiyle tüketiyorlardı. Hattâ pazar günleri insanların gazete seçme kıstasları, ilavedeki bu bantlara göre olabiliyordu. Okuyucunun tercihini çizgi roman yönünde kullanmasından dolayı, çizgi roman ajansları, harıl harıl gazetelere çizgi roman yetiştirmeye uğraşırdı. Bundan ötürü kendi bünyeleri içinde kadrolu çizer ve yazar bulundurmaktaydılar. Tabii gazetelerde çizgi romanların günlük yayımlanmasından dolayı çizerlerin çok hızlı (ve kaliteli) çalışması

gerekiyordu. Kimi zaman ajanslar, bu çizerlerin yanına yardımcı çizerler de veriyordu ama bu hızlı tempo, bazen birçok hayalet çizerin de bu projelere katılmasına neden olabiliyordu. Bütün bu isimli, isimsiz kalabalık kadroya karşın genelde bant üzerinde sadece baş çizerin adı bulunurdu.

Mac Raboy tarafından çizilmiş bir Gordon.

Çizgi romanın altın çağı olarak da kabul edilen otuzlu yıllarda çizgi roman ajanslarının çalışma temposu işte bu şekildeydi. Bunun yanı sıra birbirleriyle de rekabet halindeydiler. Genelde bir ajansın yeni oluşturduğu çizgi roman serisine diğer ajanslar, hemen aynı türde, onu çizgi ve konu olarak aşabilecek yönde, yeni çizgi roman seriyalleriyle karşılık verirlerdi.

Amerikan tarihinin gelmiş geçmiş en ünlü basın kralı William Hearst'e ait King Features Syndicate, bu rekabet içerisinde en aktif çizgi roman ajansıydı. Bunun başlıca sebebi de ajansın o dönemki başkanı Joe Connolly'nin hırslı kişiliğinde yatmaktadır. Böyle bir ortamda, otuzlu yılların başında, ajansın üç rakip çizgi romana karşı kendi ürünlerini hazırlama planları içerisinde olduğunu görmekteyiz. Bu çizgi romanlar (çizerleriyle birlikte) şunlardı: *Dick Tracy* (Chester Gould), *Tarzan* (Hal Foster) ve *Buck Rogers in the 25th Century* (Dick Calkins). Bunların her biri okurlarca çok tutulmuş ürünlerdi.

Ajans, bu çizgi romanlara karşı kendi çizgi romanlarını ancak 1934'de üretebildi. Fakat işin ilginç yanı, bu seri bantların çizimlerinin tek bir kişinin elinden çıkmış olmasıdır. Alex Raymond adlı bu çizer, daha önceleri ajans içinde *Blondie* (*Fatoş*) çizgi bantlarında baş çizer Chic Young'a yardımcılık eden isimsiz çizerlerdendi. Daha sonra Chic'in kardeşi Lyman'ın da yardımcılığını yapan Raymond kendisine fırsat tanınması sonucu sadece bu üç çizgi roman bantlarını yaparak ajansı memnun etmekle kalmadı ama aynı zamanda çizim tarzıyla çizgi roman dünyasında ekol de oluşturdu.

Alex Raymond, *Dick Tracy*'ye karşı *Secret Agent X-9*, *Tarzan*'a karşı da *Jungle Jim*'i yaratmıştı, ama asıl önemlisi *Buck Rogers*'a karşı meydana getirdiği çizgi romandı. Bu çizgi roman, bu yazının da asıl konusunu teşkil eden *Flash Gordon*'du.

Flash Gordon'un oluşumuna neden olan *Buck Rogers in the 25th Century*, Philip Francis Nowlan'ın 1928'de *Amazing Stories* dergisinde tefrika olarak yayımlanan *Armageddon - 2419 A.D.* romanından uyarlanmış bir çizgi romandı. Serinin kahramanı Anthony 'Buck' Rogers, Birinci Dünya Savaşı esnasında savaş pilotu olarak savaşmış bir gazidir ve 1927'de çöken bir mağara içerisinde radyoaktif bir gaza maruz kalarak 500 yıllık bir uykuya dalmıştır. Uyandığında karşılaş-

Austin Briggs çizimli Gordon.

tığı dünya oldukça farklıdır: Amerika ve Dünya, Katil Kane adında bir diktatöre karşı savaşmaktadır. Tabii Buck Rogers hemen Amerika'nın safında yer alarak Kane'e karşı çarpışır. Bu arada pilotluk tecrübesi ona orduda uzay pilotu olma payesini de kazandırır.

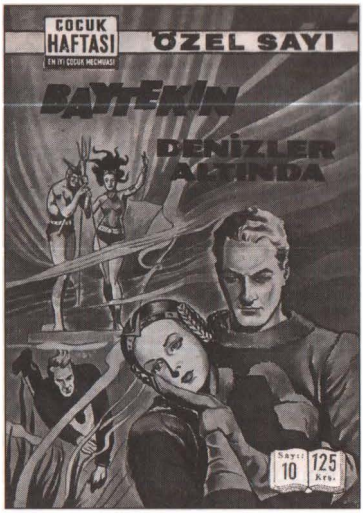
Buck Rogers çizgi romanının çıktığı 1929'dan önce çizgi romanda asla bilimkurgusal olaylara yer verilmezdi. Elbette uzayda geçen tek tük örneklere rastlamak mümkündür ama bunların hepsinin sonunda mutlaka her şeyin rüya olduğu anlaşılırdı. Nedense, o dönem yazılı edebiyattaki bilim-kurgu patlamasına karşın, çizgi roman kendi hayal aleminin içerisinde bilim-kurgusal unsurların oluşmasına asla izin vermemişti. 1929'da bu geleneğin kırılmasını çizgi roman tarihçileri genelde Amerika'nın o sıralar içinde bulunduğu ekonomik şartlara bağlamaktadırlar: Artık günün yıkıcı ve bunaltıcı ortamından okuyucuları uzaklaştırmak için onları çok... çook uzaklara götürmek gerekmektedir.

Buck Rogers'ın ardından, 1933'te *Brick Bradford* (Clarence Gray) çizgi romanı ortaya çıkmıştır. Birincisi ilk adımın atılmasını sağlamış, diğeri ise daha fantastik konular içermesiyle birlikte, bilimkurgunun çizgi roman içinde kalmasını pekiştirmiştir. 1934'de çıkan *Flash Gordon* ise, bu yeni oluşturulmuş zemin üzerinden çizgi roman dünyasını bilinmeyen evrenlere doğru taşımaya başlamıştır. Dolayısıyla *Flash Gordon* ilk bilimkurgu çizgi romanı değilse bile, tarih çerçevesi içerisinde ona bilim-kurgu ile çizgi roman ortaklığının en önemli ürünü olarak bakılmaktadır.

İlk olarak 7 Ocak 1934'de *New York World*'ün pazar ilavesinde renkli ve haftalık olarak başlayan *Flash Gordon*'un konusunun baş tarafı, yıllar sonra George Pal tarafından sinemaya da uyarlanan, Philip Wylie ile Edwin Balmer'in kaleme aldıkları *When World Collides* romanını anımsatmaktadır: Yeni keşfedilmiş bilinmeyen bir gezegen dünyaya doğru yaklaşmaktadır ve hesaplamalara göre çarpışma kaçınılmazdır. Ancak bu benzerlik çizgi romanın sadece ilk on karesi içinde mevcuttur. Ünlü bir polo oyuncusu (ve Yale mezunu) Flash Gordon, insanların panikte olduğu bu ortamda bir yolcu uçağı içerisinde bulunmaktadır. Uçak kendisi dışında Dale Arden adında bir kadın yolcu da taşımaktadır. Uçak, yaklaşan gezegenden kaynaklanan bir meteor yağmuruna tutularak hasar görür ve düşmeye başlar. Paraşütle atlayarak kurtulmayı başaran Gordon ve Dale, bir

Rees'in fırçasından Gordon.

gözlem evinin bulunduğu bir araziye inerler. Bu arazi aslında çılgın bilim adamı Hans Zarkov'a aittir ve dünyayı kurtarmak üzere bir roket yapmıştır. Bu roketi yaklaşan gezegene çarptırarak gezegenin rotasını değiştirmeyi ummaktadır. Arazisine düşen Tanrı misafirlerinin planını bozmaması için onları silah zoruyla rokete sokar ve kendisi de içeri girerek, gezegene doğru uçurtmaya başlar. Fakat Zarkov son anda paniğe kapılır ve Gordon'un da araya girmesi sonucunda roket çarpmadan gezegene iner. İşte asıl maceralar bundan sonra başlar. Bu gezegende aslında hayat vardır. Sakinlerinin Mongo adını verdikleri bu gezegen Zalim Ming adında bir diktatör tarafından idare edilmektedir. Tabii ki Gordon, Ming'i yok etmek üzere mücadeleye girer.



Gordon için bundan sonra bir prototip gösterilmesi gerekiyorsa bu herhalde Edgar Rice Burroughs'un *Barsoom* dizisi ya da bilinen diğer adıyla *John Carter* dizisi olabilir. Ülkemizde daha çok *Tarzan*'ın yaratıcısı olarak bilinen Burroughs, dünyanın merkezinde geçen *Pellicidar*, yemyeşil ormanlarda geçen *Venüs* ve Mars'ın çöllerinde geçen *Barsoom* dizileriyle de aslında üretken bir yazardır. Kimi zaman bu ayrı ayrı serileri iç içe geçirdiği bile olmuştur (örneğin Tarzan Pellucidar'a gider ve bu macera çizgi roman olarak da mevcuttur).

1912 yılında *A Princess of Mars* ile başlattığı *Barsoom* serisinin baş kahramanı John Carter, iç savaş sonrasında Batı'da altın arayıcılığına soyunan bir maceracıdır. Bir gün Apaçilerden saklanmak üzere bir mağaraya sığınır ve uyandığında kendini Mars'da bulur. Önce insana asla benzemeyen canlılar arasında ortama alışmaya çalışan Carter, çok geçmeden Barsoom'da (Marslılar gezegenlerini bu adla çağırmaktadırlar) kırmızı tenli de olsa, kendi türünden canlıların da bulunduğunu keşfeder. Kendi cinslerinin arasına girip askerî bilgisini ve yeteneğini ortaya koyarak, Mars hiyerarşisinde dikey olarak tırmanışa geçer, sonunda savaş komutanı olur ve kendisine eş olarak da güzel bir prenses seçer. Burroughs romanın sonunda kahramanını dünyaya getirmişse de sonraları tekrar Mars'a geri göndererek, Carter'a bir sürü macera daha yaşatmıştır.

Bu anlatılan Carter öyküsü ile *Buck Rogers* arasında hemen paralellikler kurmak mümkündür. İkisi de zaman-mekân sıçrayışlarını mağara vasıtasıyla yaparlar. İkisi de bu yabancı ortamda askerlik becerilerini kullanırlar. İkisi de diktatörlere karşı savaşırlar. Zaten sıradan bir insanın garip bir olay sonucu (bu bir yıldırım çarpması, zihinsel olarak bedenlerin değişimi, yüzyıllar boyunca de-

rin uykuya yatma vs. olabilir) yabancı bir mekâna ya da geleceğe gitmesi ve orada kendisini bir savaşın içinde bulup hemen taraf seçmesi, her uzay operasının vazgeçilmez bir şablonudur. Ama *Carter* maceralarını *Buck Rogers* ile diğer uzay operası ürünlerinden ayıran en önemli özellik egzotik yanıdır ve işte bu özellik aynı zamanda *John Carter* ile *Flash Gordon*'un ortak noktalarıdır. Burroughs'un başı kurbağa şeklinde on bacaklı köpekler, süt sağılan bitkiler, kılsız beyaz renkli maymun adamlar gibi ilginç yaratıklarla oluşturduğu Mars'ın egzotik anlatımını ise çizgilerle Raymond verebilmiştir. Mongo dünyasında da canavarlar vardır ve hattâ kertenkele adamlardan, aslan adamlara, şahin adamlardan suda krallık kurmuş balık insanlara kadar her tür canlı bu küçük gezegende bulunmaktadır. Ne var ki ekzotizm her açıdan Burroughs'da daha zengindir. Burroughs'un uzaylılarının çoğu insansı görünümden uzakken, Raymond'un uzaylıları için bunu söylemek çok zordur.

Burroughs, *Carter* maceralarını yazarken asla bilimin arkasına sığınmamış, hep fanteziyi yeğlemiştir. John Carter'in Mars'a nasıl gittiği konusuna hiç açıklama getirmez. Gerektiğinde bilimsel temelleri bile görmezliğe gelir; örneğin Mars'da beyaz ışığın dokuz ana renkten meydana geldiğini savunur (!). *Flash Gordon* bantları için de aynı şey söylenebilir. Bu açıdan Alex Raymond çizimli *Flash Gordon* aslında bilimkurgu görünüşlü bir fanteziden başka bir şey değildir.

Carter ile Gordon'un bir diğer ortak yönü ise ikisinin de savaş komutanı olmalarıdır. Gordon, Ming ile ilk karşılaşmasının ardından çok geçmeden diktatör, kahramanımıza Mongo gezegeninde bir krallık verir ve bu bölgeye yerleştirir. Bu maceralardan itibaren Burroughs etkisi de azalır ve konular daha çok ortaçağ derebeylik hikâyelerine dönüşmeye başlar. Gordon her macerada komşu ülkeleri fetheder ya da yandaşlar kazanır. Sonunda istediği güce ulaştığında Ming'e karşı savaşmaya başlar. Bu kısımlar için de bir prototip aranacaksa hiç kuşkusuz bu Hal Foster'in çizimlerini yaptığı ünlü *Prince Valiant*'dan başkası olmayacaktır.

Alex Raymond'un ilk macera için yaptığı çizimler acemicedir ama her hafta kendisini aşmayı becerebilmiş ve sonunda kendine özgü bir üslûp geliştirebilmiştir. Çizimleri genelde detaylı olup tarama ile çok güzel ve ölçülü şekilde gölgelendirilmiştir. Renklendirme de ilk başlarda çok aşırı iken sonraları daha pastel bir tona bürünmüştür. Ne var ki, Alex Raymond'un konu açısından aynı özeni gösterdiği pek söylenemez. Örneğin Gordon'un Mongo'ya ayak basması ile birlikte gezegenin dünya ile çarpışma tehlikesi bir daha gündeme gelmez (Daha sonraları Ming'in bilim adamlarının bu sorunu kendi yüksek teknolojileri ile hallettiği belirtilir). Olay akış hızı ile resimlerin akış hızı bir türlü aynı olmaz. Bu nedenle her resim karesi içinde uzun açıklamalarla aksiyonların anlatılma gereği bulunur. Ama karelerin seyirlik nitelikte olması, bu kusuru ve hat-

Dan Barry çizimli Gordon'un Dale'den ayrıldığı sahne.

tâ konuların yavanlığını bile unutturabilmektedir.

Gordon karelerini seyredilir kılan bir başka unsur da kadınlardır. Ister prenses, ister cariye, isterse Gordon'un sevgilisi olsun, narin, yüksek topuklu çizmeler, bacaklarını tümüyle açığa çıkartacak şekilde yırtmaçlı etekler (ve hattâ kimi zaman kısa pantolon), omuzları açıkta bırakan giysiler, *Gordon* çizgi romanlarındaki kadınların vazgeçilmez aksesuarlarıdır. 1935 yılına ait *Witch Queen of Mongo* bölümü, bu açıdan en zengin maceradır. Ortalıkta yukarıda anlatılan şekilde bir sürü kadın gezinir. Bunun dışında kraliçenin kadınları kırbaçlaması gibi sado-mazohist sahneler de bulunmaktadır.

Buck Rogers'da iki yan karakter daha vardır: Wilma Deering ve bilim adamı Doktor Huer. Flash Gordon'un da aynı şekilde iki yandaşı bulunmaktadır: Sevgilisi Dale Arden ve bilim adamı Hans Zarkov. Zarkov ilk başta çılgın ve zayıf bir kişilik olarak verilirken sonradan oturaklı, sakin bir kişiliğe dönüşür. Bu değişim büyük bir olasılıkla çizgi romanların konusunun düzenli bir şekilde hazırlanmamasından kaynaklanmaktadır. Buna benzer bir dönüşüm, Arboria ormanlarının hakimi Prens Barin karakterinde de gözlenir. İlk iki macera içerisinde Gordon'a karşı düşman konumunda olan Barin, *Tournaments of Mongo* macerasından itibaren kahramanımızın en büyük destekçilerinden biri olur. Bu ana kadar Barin kel kafalı, çirkin, irice biridir. Okuyucuyu bu karaktere karşı ısındırmak isteğinden olsa gerek, Gordon'un yandaşı olarak Barin, artık asker tıraşlı, yakışıklı birine dönüşür.

Gordon'un görünüşü de zamanla değişmiştir. Ming adının çağrıştırdığı gibi, alt-metin olarak çizgi roman Doğu-Batı çatışmasını vermektedir. Ming'in Çinli görünüşüne karşılık Gordon'un bir Batılı olarak sarışın, mavi gözlü, uzun boylu biri olması hiç şaşırtıcı değildir. Bu şekliyle Gordon aynı zamanda Aryan ırkını temsil etmektedir. İlk çizgilerde yüzü çok fazla belirgin olamayan Gor-

Alex Raymond'un Diğer Çizgi Roman Kahramanları

SADİ KONURALP

Secret Agent X-9 (1934)

Alex Raymond'un sadece bir sene boyunca çizdiği bu çizgi roman kahramanı, adından da anlaşılacağı şekilde bir gizli ajandır. Bunu yanı sıra, birçok macerada gangsterlerle, eli silahlı güzel kadınlarla da uğraşmasından ötürü karakter üzerinde ister istemez bir özel dedektif havası bulunmaktadır. Aslında buna pek şaşmamak gerek; çünkü öykülerin yazarı ünlü polisiye roman yazarlarından Dashiell Hammett'e aittir. Hammett bir yıl sonra senaryo işini bırakınca, King Features Syndicate, senarist olarak başka bir polisiye roman yazarı Leslie Charteris'e baş vurdu. Charteris'in çizgi roman için yazdığı öyküler kesinlikle Hammett'inkilerden farklıydı. Birkaç ay sonra Alex Raymond da işi terkedip onun yerine Charles Flanders'in gelmesiyle birlikte, artık *Secret Agent X-9* bambaşka bir kahramana dönüştü. Kahramanın bir adı yoktu. Her macerada ayrı bir takma isim kullanıyordu. Bu isim karmaşası, kahramana gizemli bir hava verdiğinden önceleri ajansın buna bir itirazı yoktu fakat 1943'de artık bir isim verilmesi gerektiği kararını vererek gizli ajana Phil Corrigan adını taktılar. Aynı şekilde çizgi roman serisinin adı da *Secret Agent Corrigan*'a çevrildi. Flanders'den sonra Nicholas Afonsky ve Austin Briggs çizgileriyle devam eden *Secret Agent X-9*, isim değişikliğinde ise Al Williamson'un çizgileriyle maceralarına devam etti. Williamson, Alex Raymond ekolünü başarıyla devam ettiren çizerlerdendir. Günümüzde Corrigan maceraları George Evans tarafından çizilmektedir.

Jungle Jim (1934-1954)

Ülkemizde Avcı Baytekin adıyla nam salmış bulunan *Jungle Jim*'in baş kahramanı Jim Bradley, Amerikan ve Avrupa hayvanat bahçelerine hayvan sağlayan biridir. Mesleği icabı Hindistan topraklarından Çin denizine kadar olan bölge içerisinde dolaşırken, kimi zaman hükümet adına özel görevlerle de uğraşmak zorunda kalır. Yanında Kolu adında Hintli bir yardımcısı bulunmaktadır. Vahşi tabiatta avcı kıyafetiyle dolaşan Jim Bradley, akşam kokteyllerinde gayet düzgün ve şık bir şekilde giyinir. Alex Raymond, Jim Bradley'in görünümü için

don'un daha sonraki ayrıntılı çizimlerinde ise Gary Cooper'u anımsattığı söylenebilir.

İkinci Dünya Savaşı'nın çıkması ve ardından Amerika'nın da savaşa girmesi, çizgi roman içeriklerini de dolaylı olarak etkilemiştir. Artık yavaş yavaş ortalığa çıkmaya başlayan çizgi roman dergilerinde yer alan süper kahramanlar, Amerika'nın gerçek düşmanlarıyla savaşmaya başlarlar. Ama çizgi roman kahramanlarından biri eksiktir daha doğrusu dünyaya daha gelememiştir; çünkü kendisi hâlâ Mongo gezegeninde bulunmaktadır.

Böylesi ciddi bir zamanda artık Gordon'un da dönmesi gerekiyordu. Bu şekilde 1941'de nihayet Gordon-Ming savaşının Gordon lehine sonuçlanmasıyla birlikte dünyalılarımız kendi gezegenlerine gelebildiler. Ne var ki, dünyada kendilerine uygun bir görev verilemeyince (!) kahramanlarımız tekrar Mongo'ya dönerek, gezegendeki düzeni korumaya çalışırlar.

Flash Gordon'da olduğu gibi Gary Cooper'ı model almıştır.

ABD'nin savaşa girmesine yakın zamanlarda Jungle Jim'in görev yerleri gitgide Amerika kıtasına doğru kaymaya başlar ve hattâ Washington'a kadar gelir. 1944'te Raymond askere alınınca, çizim işi Jim Raymond'a (kardeşi) kaldı ise de kısa bir zaman sonra işi Austin Briggs devralır. 1948'den itibaren ise çizim işini Paul Norris üstlenmiştir. Senaryolar da Don Moore'a aittir. Ne var ki, *Jungle Jim*, elli yıllarda eski başarısını sürdüremeyip 8 Ağustos 1954'de çizgi roman dünyasına veda eder...

Rip Kirby (1946-1999)

İkinci Dünya Savaşı'nın bitişinin ardından eski hayatına geri dönen Raymond, daha önce çizdikleri ile uğraşmak yerine yepyeni bir kahraman yaratmayı tercih etti. Bu yeni kahramanı da King Features Syndicate'in editörü Ward Greene'in yazdığı bir öyküden oluşturdu. Çizgi romanın kahramanı Rip Kirby, savaşta deniz piyade binbaşısı olarak görev almış ve artık sivil hayattaki yaşamında amatör dedektifliği seçen varlıklı biriydi. Gözlük ve pipo ile görünümüne kazandırılan "entel" ifade, aynı zamanda onun kaba güçten hoşlanmayan mizacıyla da uyumluydu. Maceralarında iki yan tipleme ona eşlik ediyordu: Klasik İngiliz uşağı tiplemesiyle Desmond ve nişanlısı Honey. 1956'da Raymond'un araba kazasında ölmesiyle birlikte Rip Kirby maceralarının çizimini John Prentice devam ettirdi. Prentice'in üslubu Raymond'unkine yakın olduğundan Rip Kirby pek fazla değişime uğramadı. Bizde *Hürriyet* gazetesinde *Dedektif Nik* olarak yayımlanan *Rip Kirby*, ne yazık ki Prentice'in 1999 yılında ölmesiyle birlikte sona erdi (19 Aralık 2000).

Bu arada 1940'da King Features Syndicate, çizgi romanın başarısından daha çok kazanma amacı güderek, günlük olarak başka *Gordon* maceralarının da yayımlanması kararını almıştır. Fakat Alex Raymond, günlük maceralarının çizim işine pek sıcak bakmadığından, çizme işi Raymond'un yardımcı çizeri Austin Briggs'e verilir. Bu şekilde artık *Gordon*, biri günlük, biri de haftalık olmak üzere iki ayrı macera dizisine dönüşmüş oluyordu.

1944'de ise Alex Raymond'un askere çağrılması sonucu *Gordon* çizgi romanları üzerinde değişim rüzgarları esmeye başladı. Maceraların yazım işleri Don Moore'a ve haftalık çizimler de yine Austin Briggs'e verildi. Briggs kısa süre sonra günlük çizimleri tamamıyla bırakınca Gordon maceraları tekrar haftalık maceralara dönüştü.

Briggs'in çizgileri Raymond'un çizgileriyle karşılaştırıldığında aşırı gölgeli ve hafif sert görünümlüydü. Bir sene sonra savaş bitip de asıl ressamımız döndü-

En kötü çizimli Gordon'lar birer stüdyo çalışmasıydılar.

günde, belki Gordon tekrar eski yumuşaklığına kavuşabilirdi. Ne var ki King Features'un Briggs ile yaptığı sözleşmenin uzun vadeli olması bunu imkânsız kılmaktaydı. Ajans bu büyük ressamı başka ajanslara kaptırmamak için ondan başka bir çizgi roman karakteri yaratmasını istedi. Raymond da bunu kabul ederek dördüncü ünlü çizgi roman karakteri *Rip Kirby*'yi yaratmış oldu. Bizde *Dedektif Nik* olarak bilinen bu karaktere ısınan Raymond, diğer eski karakterleriyle asla ilgilenmedi ve 1956'da geçirdiği bir araba kazasında genç yaşta ölmesiyle birlikte, *Flash Gordon*'un tekrar eski ellerden çizilmesi olasılığı tamamiyle imkânsız hale gelmiş oldu.

1948'de Gordon'un pazar maceralarının çizim işi Mac Raboy'a geçti. Daha önceleri *Captain Marvel, Jr.* ile *Green Lama*'yı çizmiş bulunan Raboy'un çizimleri belki de tüm *Gordon* çizimleri arasında en soğuk görünüşlü ama bir o kadar da etkileyicidir. Aşırı taramalar, kemiksi yüzler, Raboy'un çizimlerinde hemen fark edilen unsurlardır. Bu arada Gordon yavaş yavaş Mongo gezegenine gidip gelmekten kurtulur ve daha çok kendisini uzay araştırmalarına verir. Bu araştırmalarda genellikle deneme pilotu olarak görev alır. Kimi zaman da özel kişiler tarafından pilot olarak kiralanır. Ayrıca Raboy'un maceralarında Gordon'un pipo içtiğini, ortalıkta bir "entel" gibi dolaştığını da görmekteyiz. Yukarıda da belirtildiği gibi ilk macerada zaten onun bir Yale mezunu olduğu, sıradan bir kişi olmadığı çizgi romanda ısrarla belirtilmiştir. Maceralarda yavaş yavaş bilim-kurguya doğru bir kayış gözlenir. Bu arada Raymond karelerinde göze çarpan olay akış hızı/resim akış hızı farklılığının yeni Gordon maceralarında dengeli bir şekle girdiğini de ekleyelim.

Pazar maceraları sürmekte iken 1951'de *Gordon*'un günlük maceralarına yeniden el atılır. Bu sefer çizme işi Dan Barry'ye verilir. Çizimleri Raymond'un klasik anlayışına uygun ve yumuşak bir tarzda olan Barry, diğer çizerler arasında en uzun süre *Gordon* çizen çizer unvanını taşımaktadır. Bu şekildeki iki farklı çizim tekniğiyle *Gordon* tekrar iki ayrı macerada "rol" almaya başlar. 1967'de Raboy'un ölmesiyle Barry pazar çizimlerini üstlenir fakat günlük köşesini de bırakmaz. Tabii böyle bir durumda ajans Barry'nin yanına bir sürü yardımcı çizer katmayı ihmal etmemiştir. Bu çizerler arasında Fred Kida, Bob Fujitani, Harry Harrison gibi isimlerin yanı sıra Al Williamson, Frank Frazetta gibi ünlü isimlere de rastlarız. Yine çizim açısın-

Morrow da Gordon çizerlerindendi.

dan Alex Raymond'un takipçisi kabul edebileceğimiz Al Williamson da sonradan 1980'de, Dino de Laurentis'in yapımcılığını üstlendiği *Flash Gordon*'un film senaryosuna bağlı kalınarak bir *Gordon* macerası hazırlamıştır.

Dan Barry çizimli maceralarda Gordon ve Dale arasındaki ilişkiler daha duygusaldır. Hattâ 1959'da günlük olarak yayımlanmış "Flash without Dale" macerasında Dale, Gordon'u terkeder ve kahramanımız uzun bir süre kendi ayakları üzerinde durmaya çalışır. Elbette birkaç macera sonunda ikisi tekrar bir araya geleceklerdi.

Raboy zamanından kalma pipo alışkanlığının yavaş yavaş kaybolduğu Barry çizimlerinde ayrıca Gordon'un yüzü genelde hep güleçtir. Zaten maceralar içerisinde yavaş yavaş mizah duygusu da yerleşmeye başlamıştır. Bu amaçla çeşitli yan karakterler eklenmiştir. Willie, Run, Bum Bum ve Mikrop adlı dört afacan çocuk ya da topluca, bunlara verilen isimle "uzay izcileri" birçok macerada rol alırlar ve afacanlıklarıyla ortalığı birbirine katarlar. Tabii ortalığı düzeltme işi hep Gordon'a kalmaktadır. Buradan da görüleceği üzere çizgi bantlarda artık yetişkinlerden ziyade çocuk okurlara doğru bir kayış söz konusudur. Hattâ Raymond'daki egzotizm tamamıyla kaybolmuş ve bilim-kurgusal unsurlar daha ön plana çıkmaya başlamış, gerektiğinde bunları inandırıcı kılabilmek amacıyla bantlar arasına araç gereçlerin çalışma prensiplerini gösteren diyagramlar yerleştirilmiştir.

Keefe'nin Gordon karelerinden biri.

Ancak 1970'den itibaren güneş sistemimiz üzerindeki esrar perdesinin ortadan yavaş yavaş kalkmasıyla birlikte, *Gordon* maceraları da aynı hızda inanılırlığını kaybediyordu. Özellikle Gordon evrenindeki Venüs ve Mars'ın yaşanılır yüzeylerinde yerleşmiş insan kolonileri ile katı gerçeğe ait Venüs ve Mars görüntüleri, birbirleriyle tamamıyla çelişen gerçeklerdi. Genelde her popüler kültür ürününde olduğu gibi *Flash Gordon* da bu gerçekleri göz ardı ederek, maceralarını devam ettirmeye sürdürdü. Tıpkı *Mike Hammer* TV dizisinde dedektifin seksenli yıllarda hâlâ fötr şapkayla dolaşması gibi. Ne var ki, okurlar *Gordon*'un bu yapay gerçekliğini kolay kolay kabul edemediler ve sonunda seksenli yıllardan itibaren *Gordon* maceraları güneş sisteminin gerçekleriyle çelişmeyecek tek bir yerde, Mongo gezegeni içinde geçmeye başladı.

Dan Barry bu zaman içinde kesintisiz olarak hem pazar hem de günlük maceraları sürdürmeyi başardı, fakat seksenli yıllardan itibaren Bob Fujitani ile birlikte çizdikleri maceralardaki çizimlerin değişimi artık Barry'nin bantlara pek katkıda bulunmadığını göstermektedir. 1990'da Ajans ile Barry arasında sözleşme konusunda bir anlaşmazlık çıkması sonucu çizer, hem ajansı hem de *Flash Gordon*'u terk etmiş oldu.

Barry'nin ardından çizim işi Ralph Reese'e verildi. İşler sıkıştığında arada bir Gray Morrow'a ve Buenos Aires stüdyosu artistlerine de iş düşmekteydi. Fakat tüm bu çizerlerin ürünleri kesinlikle klasik tarzdan uzak çizgilerden oluşmakta, *Flash Gordon*'un o eski havasını asla verememekteydi.

King Features Syndicate sonuçlardan memnun kalmayarak *Gordon*'un günlük maceralarına son verilmesi kararını aldı ve 3 Temmuz 1993'de yayımlanan *The Bean Men of Mumbo* macerasının son karesinde Gordon "Her halde balık avlamaya gideceğim" diyerek veda etti. Pazar maceraları ise şu ana kadar Jim Keefe tarafından devam ettirilmektedir. Keefe'nin çizimleri eskiye dönüş şeklinde gibi gözükse de, yer yer günümüzün çizim tarzlarını da taşımaktadır.

Bunun dışında Avrupa'da İkinci Dünya Savaşı yüzünden Amerika ile bağlantısı kesilen ülkelerin kendi başına çizdikleri *Gordon* maceraları da mevcuttur. Örneğin İtalya'da Federico Fellini'nin kopyaladığı/çizdiği *Kızılmaske* ve *Mandrake* maceraları dışında *Gordon* maceraları da bulunmaktadır.

Bizdeki *Gordon* serüvenine gelince:

Gordon ülkemize Amerika'daki çıkışından çok fazla zaman geçmeden, 13 Mayıs 1935'de *Çocuk Sesi* dergisinde Baytekin adıyla yayımlanmaya başladı. Kahramanların isimlerinin Türkçeleştirilmesi o dönemler yaygın bir alışkanlıktı ve aynı şekilde Dale Arden'in adı Yıldız, Zarkov'un adı da Çetinel olmuştu. Bunun dışında yine o zamanların bir başka alışkanlığıyla bu çizgi romanların altına ayrıca açıklama yazıları konmuştur. Çizgi romanın etkisi gerçekten de beklenenden büyük oldu. 1936'da çekilen *Flash Gordon* seriyal filmleri Türkiye'de oynatılırken, karakterlerin isimlerinin Türkçe isimli çizgi romana uygun olmasına özen gösterilmiştir.

Gerek çizgi roman olarak gerekse seriyal filmler olarak Baytekin o dönemin genç neslini oldukça etkilemiştir. Bu tutkunun bir sebebi de belki Türkiye'de bu tarz bir kahramanını ilk kez gözükmesi olsa gerek. Baytekin'in bu büyük etkisi yüzünden, başrolü yine aynı kişinin, yani Buster Crabbe'nin, oynamasından faydalanarak, film işletmecileri, *Buck Rogers* seriyallerini de Türk seyircisine bir başka Baytekin olarak yutturmuştur.

Çocuk Sesi dergisinin *Afacan* ile birleşmesi ile Baytekin maceraları *Çocuk Sesi-Afacan*'da devam etmeyi sürdürmüş ama derginin kapanışıyla birlikte 1940'da sona ermiştir.

Ne var ki, *Baytekin*'e karşı olan ilgi, daha sonraları Türk çizgi roman okurlarının Superman'in üstün güçleriyle, Mandrake'nin sihirleriyle, Kızılmaske'nin yumruğuyla, Zagor'un baltasıyla ve hele seksenli yıllarda Conan'ın kılıcıyla karşılaşması sonucu asla ilk seviyesini bulamamıştır.

1955'den itibaren başta *Hürriyet* olmak üzere çeşitli gazetelerde çizgi bant olarak ve artık özgün adıyla (daha doğrusu Flash ön eki atılmış haliyle) yayımlanan Gordon, daha sonraları 1971'de Uzay Yayınları tarafından *Süper Gordon*

adıyla haftalık olarak çıkmaya başlamıştır. Yayınevinin *Gordon* okurlarına bakış açısı ilginçtir. Sanki onlara geleceğin pilotları ve belki de astronotları gözüyle bakmaktadır. Sayfaların altında hep "İstikbal Göklerdedir", "Kendi Uçağını Kendin Yap", "Türk Hava Kuvvetlerini Güçlendirme Vakfına Yardım Ediniz", "Hava Kuvvetlerini Güçlendirelim" gibi yazılar yer almakta, bunun yanı sıra, uzay ile ilgili bilgiler, Okat Yayınları'nın o sıralar çıkartmakta olduğu bilim-kurgu serisine ait kitapların reklamları bulunmaktadır. 1972 tarihinde Uzay Yayınları diziye son verir.

Yerli çizerler tarafından yapılmış bir Gordon kopyası.

1974'den itibaren Gordon dizisinin haftalık olarak çıkartılması Tay Yayınları'na geçer ve o da bir sene sonra diziyi keser fakat biri yetmişlerin sonlarında, diğeri de seksenli yıllar olmak üzere iki girişimde daha bulunur. Ama her ikisinin de ömürleri asla iki seneyi geçmez.

Alex Raymond imzalı *Baytekin* dizisi dışında ülkemizde yayımlanan Gordon'lar Mac Raboy ve Dan Barry imzalı maceralar olmuştur. Bir ara Tay Yayınları son denemesinde Dan Barry'nin Fujitani ile birlikte çizdikleri yeni maceraları yayımlamaya başlamışsa da birkaç sayı sonra tekrar ellili ve 60'lı yıllara ait maceralara dönmüştür.

Sözü Türkiye'ye getirmişken, sahte *Gordon* çizgi romanlarımızdan da bahsetmeden geçmeyelim: Uzay Yayınları, 30 Ağustos 1971 tarihli 28 numaralı sayısından itibaren *Öfkeli Tessie* adında bir macera yayımlamıştır. Gerek çizgi açısından gerekse konu açısından her haliyle sahteliği sırıtan bir çizgi romandır bu. İmzasız bu çizgi romanın bazı kareleri bize *Yüzbaşı Volkan*'ın çizgilerini anımsatmaktadır.* 20 Eylül 1971 tarihli 31 numaralı sayıdan itibaren "455 Kaçıyor" adıyla yayımlanan bir başka sahte Gordon macerası ise İngiliz kaynaklı olması muhtemel bir çizgi roman üzerinde oynama suretiyle meydana getirilmiştir. Orijinal çizimdeki kafaların yerine Gordon'un ve Türk çizerimizin oluşturduğu diğer suratlar yerleştirilmiştir. Beden ile kafa arasındaki orantı tutturulamadığı için çizgi roman komik bir görünüme bürünmüştür.

(*) Derginin kapaklarını çizen Yücel Köksal'ın çinilemesini de andırdığını belirtelim - e.n.

Kızılmaske

TUĞRUL ÖZKARACALAR

"Özel kostümlü, maskeli" süper kahramanların ilklerindendir Kızılmaske. Öte yandan kendisiyle aynı zamanlarda yaratılmış ya da sonraki yıllarda yaratılacak olan süper kahramanların çoğundan bir yönüyle de ayrılır: Onun doğaüstü güçleri yoktur. Normal insanlardan daha hızlı, daha çevik ve daha güçlü olsa da, o da eninde sonunda ölümlü bir "insan"dır.

1934 yılında yaratmış olduğu *Mandrake*'nin *(Mandrake the Magician)* büyük ün kazanması üzerine yeni bir çizgi roman kahramanı arayışı içine giren Lee Falk (1911-1999), 1936'da *Kızılmaske*'yi (*Phantom-Ghost Who Walks* / Fantom-Yürüyen Hayalet) ortaya çıkarır. *Kızılmaske* çizgi roman serisi de, tıpkı *Mandrake* gibi 'King Features Syndicate' firması için yapılmıştır. 17 Şubat 1936 tarihinden itibaren günlük olarak yayımlanmayı başlanır. Üç yıl sonra bu yayın biçiminde ufak bir değişikliğe gidilir ve pazar günleri haftanın diğer günlerinden farklı olarak ayrı bir macera daha okuyucuya sunulur.

Başlangıçta çizer Ray Moore'dur. Moore, *Mandrake*'nin çizeri Phil Davis'in asistanı olarak tanınmış bir sanatçıdır ve 1942'ye kadar *Kızılmaske*'nin çizimini üstlenir. Ancak Moore'un ABD Hava Kuvvetleri'nde görevli olması bu tarihten itibaren işini düzenli yapmasına engel olur. 1942-1945 arasında çizimleri Moore'un asistanı Wilson McCoy'un yaptığını görüyoruz. İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesinin ardından Moore görevine geri döner ancak savaşta almış olduğu yaraların etkisiyle zor günler geçirmektedir. Ruhsal durumunda da baş gösteren sorunlardan dolayı 1940'ların sonlarında *Kızılmaske*'nin çizerliğini tamamen bırakır. Artık yeni çizer McCoy'dur. McCoy 1961'deki ölümüne dek *Kızılmaske*'nin çizimlerini aralıksız 10 seneyi aşkın bir süre devam ettirmiştir. 1961'de görevi bir seneliğine Bill Lignante üstlenir. Ertesi yılki yeni çizer Seymour (Sy)

Barry ise, Kızılmaske'yi, emekli olacağı 1994'e dek getirir. Bu tarihten sonra Barry'nin 1961'den bu yana asistanlığını yapan George Olesen devreye girer. *Kızılmaske* günümüzde Olesen ve *Batman*'ın 1990'lardaki çizerlerinden Graham Nolan imzaları ile yayımlanmaktadır.

Kızılmaske'nin ayrı bir dergi formatında yayımlanmasının hikâyesiyse uzun ve ayrıntılıdır. İlk deneme 1939-1949 yılları arasında yapılır. Bunlar, günlük bant halinde yayımlanmış olan maceraların bir araya getirilmesinden oluşan dergilerdir. 1951-1960 arasındaki ikinci kuşak dergilerde ise sırf o seri için yapılmış maceralara rastlarız. Üçüncü ve son denemenin başlangıcı ise 1962. Çeşitli kopukluklarla birlikte bu süreç de 1967'de 28. sayıda sonuçlanır. 1969'da başlayan yeni süreç ise öncekilerden farklıdır. Geniş bir çizer kadrosu, baş çizer Barry'nin emrindedir. Ancak Lee Falk bu yeni kadrodan pek de memnun olmadığını ifade etmektedir. Seksenlerin sonu ve doksanların başında Kızılmaske bazı ufak tefek revizyonlardan geçirilir ama hiçbiri pek de uzun ömürlü olmaz.

1943 yılında başrolde Tom Tyler'ın olduğu bir seriyal ve 1996 yılında başrolünde Billy Zane'in olduğu bir film olmak üzere iki kez de sinemaya aktarılan *Kızılmaske*'nin romanlaştırılmış versiyonu da bir dizi kitap halinde Avon Yayınları tarafından yayımlanmıştır. *Kızılmaske* ayrıca 1986'da *Defenders of the Earth* adlı bir çizgi film dizisinde Mandrake, Flash Gordon ve Prince Valiant ile birlikte yer almıştır, 1994 tarihli *Phantom 2040*'un konusu ise adından da anlaşılacağı üzere gelecekte geçmektedir.

Kızılmaske günümüzde 500'den fazla gazetede ve toplam 15 dilde yayımlanmaktadır.

İçerik

Kızılmaske karakterinin ardında, yaratıcısı Lee Falk'ın mitolojiye, efsanelere olan ilgisinin motiflerini buluruz. İlk kahramanı olan Mandrake'de tarihsel boyut yoktur. Kızılmaske'nin hikâyesinde ise yaklaşık olarak 400 yıl önce başlamış olan bir "geleneği" görmekteyiz. Christopher Colombus'un gemisinde başlayan

bir gelenektir bu: Bulunduğu gemi korsanlarca ele geçirilen ve ailesinin burada öldürülmesine şahit olan bir genç, dalgalar tarafından yarı baygın bir biçimde sahile atılır. Burada, ailesinin katili olan korsanın kafatası üzerine yemin eder: Yaşamını korsanlıkla, açgözlülükle ve suçla mücadeleye adayacaktır. Ve çocukları da kendisini bu yüce amaç doğrultusunda takip edeceklerdir.

1940'ların ikinci yarısında, Lee Falk'un hikâyede bazı "coğrafî" değişiklikler yaptığına şahit oluruz: Başlarda Christopher Standish isimli bir İngiliz olan Kızılmaske bu dönemden itibaren Kit Walker isimli bir ABD vatandaşı olarak boy göstermeye başlar. Ayrıca oturduğu yer de Hindistan'ın Bengal bölgesinden hayalî -ama yarı Afrika yarı Asya çağrışımları yapan- bir bölgeye aktarılmıştır.

Daha 1936 yılında yayımlanmış olan ilk macerasından tanıdığımız Diana, siyah saçlı beyaz tenli bir Amerikan güzelidir. Olimpiyatlarda altın madalya kazanmış mükemmel bir yüzücü ve dalışçıdır. Aynı zamanda pilotluk da yapmakta ve bilimsel araştırmalara katılmaktadır. Zaten Kızılmaske ile tanışması da bir araştırmadan dönüşte, bulunduğu geminin haydutlarca basılması ve Kızılmaske'nin kendisini kurtarmasıyla gerçekleşmiştir. Bu, ilk maceranın konusudur. Maceranın sonunda Kızılmaske, Diana'ya aşık olmuştur bile... Ona kendisinden bahseder. Böylelikle de biz okuyucular Kızılmaske karakteriyle bütünüyle tanışmış oluruz. Çift, uzunca bir süre sevgili olarak kalırlar (Bizim zaman ölçütümüzle tam 41 yıl!). 1977 yılında yayımlanmaya başlanan bir macerada ise evlenirler; bu macerada, düğün davetlileri arasında iki eski dost Mandrake ve yardımcısı Abdullah'ı da görürüz (bu arada ABD'de 2001'de yayımlanmaya başlanan en yeni Mandrake macerasında da Mandrake ve Narda, Kızılmaske'yle buluşuyorlar). 1979'da ikizleri olur: Kit ve Heloise. Kit, babasının geleneğini devam ettirecek 22. "Fantom" olacaktır.

Kızılmaske (Yerlilerin diliyle, 'Fantom-Ölümsüz Ruh') ölümlü ve süper güçlere sahip olmayan bir insandır aslında. Ancak, birlikte yaşadığı Pigmeler dışın-

da herkes onun ölümsüz olduğuna inanır. Kendisinden önceki 20 Fantom gibi o da zamanı geldiğinde bu görevi çocuğuna bırakacaktır. Ama bu görev değişimini bilmeyen yerliler onu ölümsüz olarak bilmeye devam edeceklerdir. Çünkü Fantom'un yüzü herkesten gizlidir ve üzerindeki kostüm de bir aile geleneği olarak hiç değişmez. Yerliler arasındaki bir inanışa göre, "Fantom'un yüzünü gören ölür!"

Kızılmaske, "yan karakterler" bakımından belki de en zengin çizgi roman kahramanlarından birisidir: Başyardımcısı ve Pigmelerin şefi olan Guran, Kızılmaske'nin 'manevi çocuğu' Reks ve onun zenci arkadaşı Tom, orman karakolunun komiseri (ve karakolun kurucusu ve Gizli Şef'inin Kızılmaske olduğunu bilen tek kişi) Albay Worobu, ülkenin cumhurbaşkanı Luaga vd. Ayrıca birçok hayvan kahraman: Aslan Katheena, garip mağara yaratığı Hızz, fil Jumbo, ve tabii ki Kızılmaske'nin köpeği (daha doğrusu, kurdu) Şeytan. Yıllar içinde akıp giden maceralar içinde bütün bu kahramanların Kızılmaske'nin yaşamına nasıl ve ne zaman girdiklerini sırayla öğreniriz. Bu tip maceralar, kanunsuz kişilerle sürekli mücadele eden Kızılmaske'nin maceralarına bir renk ve samimiyet katmaktadır.

Kızılmaske'nin kötülerle mücadelesindeki en önemli silahı yumruklarıdır. Sağ elindeki kurukafa amblemli yüzüğün izi, suratına şiddetli bir yumrukla indiği kişinin yüzünden asla çıkmaz. Sol elindeki yüzüğü ise Kızılmaske'nin koruyucu kimliğini simgeler: Kolun iç tarafına bastırılarak bırakılan iz, sahibi ve onun tüm sevdiklerinin Kızılmaske'nin koruması altında olduklarını gösterir.

Kızılmaske dizisinin yaklaşık 70 yıldır sürebilmesinin en önemli nedenlerinden birisi, çok geniş bir potansiyel macera haznesine sahip olması gibi gözükmektedir. Bu haznenin büyük bölümünü de Kızılmaske'nin atalarının maceraları oluşturur. Zaman zaman Kızılmaske ormandaki Kafatası Mağarası'nın arşiv bölümüne iner ve atalarının yıllarca tutunuş olduğu (kendisinin de tutmaya devam ettiği) defterleri inceler. "Kaydetmeye" önem vermiş bu aile, büyük boy ciltlerde bütün yaptıklarının defterini tutmuştur. Bu ciltlerde tarihsel şahsiyet ve olaylarla karşılaşırız. Kızılmaske'nin belki de en ilgi çekici maceraları bu tip öykülerden çıkmıştır, diyebiliriz. Demin sözünü ettiğimiz büyük haznenin yine önemli bir bölümünü de yerli inanışları, büyüler, lanetler vs. gibi folklorik ve mitolojik unsurlarla bezenmiş maceralar oluşturur. Bu tip unsurlar da maceralara ilgi çekici (ve bir anlamda da öğretici) bir arkaplan kazandırmakta ve Kızılmaske'nin suçlularla olan mücadelesini basit bir 'hırsız-polis' mücadelesinden ayırmaktadır.

Türkiye'de Kızılmaske

Kızılmaske Türk okuruyla 1939 yılında tanıştı: Levent Cantek'in *Türkiye'de Çizgi Roman* çalışmasında aktardığına göre (1996), *Çocuk Sesi* ve *Afacan* dergilerinin birleşmesinden oluşan yeni dergide yayımlanmaya başlanan *Kızılmaske*'ye

verilmiş olan ad 'Dev Adam'dı! *Kızılmaske* 1940'ların başlarından itibaren 1001 Roman dergisinde de yayımlandı; bu maceraların dördü (ABD'deki orjinal yayın tarihleri: 1938-1940'lar) daha sonra 1965'te, Bilge Şakrak'ın çıkarttığı Red Kit dergisinde dolgu malzemesi olarak kullanılacaktı. Ayrıca eski *1001 Roman*'ın yayıncısı olan Tahsin Demiray'ın 1952-53 yılları arasında yayımladığı (her dört sayfasından ikisi renkli olarak basılan) Haftalık Albüm'lerde *Maskeli Süvari* ve *Mandrake*'nin yanı sıra zaman zaman *Kızılmaske*'nin de maceraları yeraldı (örneğin no.15-16: *Afrika'da İsyan*, no.19-20: *Esrarlı Ada*, no.21-22: *Cengel Esrarı*, no. 35-36: *Güzel Prenses*; bunlar ABD'de 1949-1950'lerde yayımlanmış maceralardı). *Kızılmaske*'yi 1955 yılında ise *Tan* gazetesinde bant olarak yayımlanmaya başlamış olarak görüyoruz. 1968 ise, *Kızılmaske*'nin bağımsız bir dergi olarak okuyucuya sunulduğu ilk tarih olarak dikkati çekmekte.

13.8.1973'te Tay Yayınları'ndan yeni bir seri daha çıkmaya başlar. Bu seri, 1970'ler ve 1980'ler boyunca devam edecek ve günümüz Türk çizgi roman okuruna Kızılmaske'yi yaygın olarak tanıtıp sevdirecek seri olacaktır. Tay Yayınları'nın dergisinde önce ABD'deki gazete bantı halinde yayımlanmakta olan maceralar bir-iki yıl geriden takip edilerek Türk okurlara sunulurken Türkiye'deki haftalık derginin periyodu için doğal olarak kısa sürede yetersiz kalınca, geriye dönük olarak 1960'lardaki maceraların da yayımlanmasına başvurulur, hattâ bazen McCoy imzalı maceralara kadar geriye uzanılır; bu arada ABD'de yeni maceralar biriktikçe bunlar da arada yayına konulur. Yine Cantek tarafından, Tay Yayınları'nda yerli çizer Özcan Eralp'in çizdiği *Kızılmaske* maceralarının da yayımlanmış olduğunun kaydediliyor. Tay Yayınları'nın dergisinde bir ara (no. 61 vd.) *Süpermen*'in dolgu malzemesi olarak kullanılmış olduğunu da eklemek gerekli. Öte yandan yine Tay Yayınları'nın 1975'te yayımlamaya başladığı *Bonanza* dergisinde ise *Kızılmaske İstanbul'da: Zümrütlü Hançer* başlıklı bir Kızılmaske macerası dolgu malzemesi olarak kullanılmıştır.

Türkiye'de 3 adet de Kızılmaske filmi çevrilmiştir: "*Kızılmaske* (Yönetmen: Tolgay Ziyal / 1968), *Kızılmaske* (Yönetmen: Çetin İnanç / 1968) ve *Kızılmaskenin İntikamı* (Yönetmen: Cavit Yörüklü / 1971). İlk iki filmin çekim tarihinin, *Kızılmaske*'nin bağımsız bir dergi olarak yayımlanmaya başlamasıyla aynı zamana denk gelmesine dikkat çekilebilir. Ziyal'ın filminde Kızılmaske'yi İsmet Erten, Diana'yı ise Nebahat Çehre canlandırmıştı. İnanç'ın filminde başrolde İrfan Atasoy, *Kızılmaske'nin İntikamı*'nda ise Levent Çakır vardı.

Sihirbazlar Kralı *Mandrake*

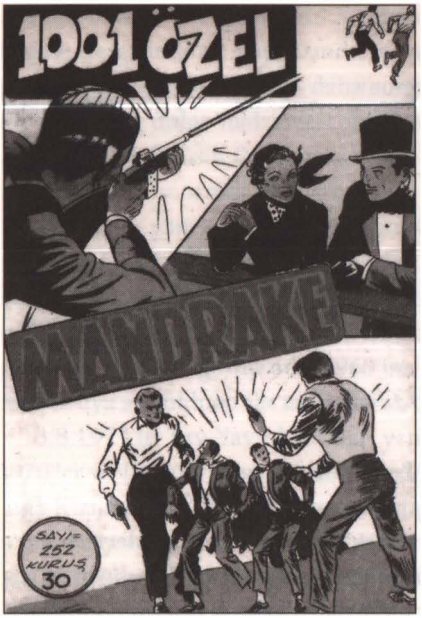
Lami Tiryaki

1934 yılında Lee *Falk*'ın yarattığı efsanevi iki çizgi romandan biri -diğeri *Kızılmaske*- olan *Mandrake*, tüm dünyadaki sihirbazların hemen hemen en ünlüsüdür. Öyle ki, çoğu sihirbaz, illüzyonist ve gösteri sanatçısı kendisine "Mandrake" ismini seçmeyi bir onur kabul eder.

Mandrake'nin anlatı içindeki kökeni, 2000 yıl öncesine kadar dayanır. Mandragora adındaki bir din adamının Tibet'te kurduğu manastırın en önemli silahları, uzaylıların kendilerine armağan ettikleri küp şeklinde iki kristal cisimdir. Bu "kristal harikalar" insan beyninin güçlerini "n." dereceye, yani sonsuza çıkarabilmekte, iyi bir konsantrasyonla yanında bulunan insana inanılmaz güçler vermektedir. Küpleri kullanabilen insanlar, dağları yerinden oynatabilir, koca gemileri havada uçurabilir, hattâ ayı bile parçalayabilirler!..

Bir başka deyişle, küplerin sayesinde "tarihin ilk sihirbazları," beyin güçlerini geliştirerek illüzyon ve telekinezi kabiliyetlerini arttırıyorlardı. Hattâ kristallerden yayılan enerji sayesinde yaşamlarını yüzyıllara uzatabilmekteydiler. Giderek bir akademi haline gelen bu topluluğun son lideri Theron'un 300 yaşında olduğu söylenmektedir. Mandrake, Theron'un 12. karısından olan ikiz çocuklarından biridir. Hikâyenin dualistik yapısı gereği diğer kardeş Derek, kötülüğü temsil etmektedir. Ama Derek, saf bir kötü olarak tasarlanmış değildir. Yine Theron'un bir başka karısından olma Luciphor adlı oğlu tarafından "baştan çıkarılarak" kötülüğe terfi edecektir.

Luciphor ise akademinin kötü niyetli ve şımarık öğrencilerinden biridir. Akademinin ve küplerin gelecekteki varisi gözüyle bakılan Mandrake'yi yok etmek için bir gece ona bıçakla saldırdığında, yetişen Theron tarafından, ölümcül bir beyin dalgasıyla "cezalandırılmış" ve deforme olmuş yüzüyle akademi-



den kovulmuştur. Derek'i de kendisine benzeten Luciphor, onun da ileride kötü bir haydut olmasına yol açacaktır. Luciphor, güçleri ve kötülükleriyle Mandrake'nin en çok nefret ettiği düşmanı Gümüş Maskeli ünlü Kobra diye anılacaktır.

Mandrake yaratıldığı dönemin özelliklerine uygun olarak, birlikte yaşadığı insanlara düşkün, kendisinden yardım isteyenlere gözünü kırpmadan yardıma koşan bir hümanisttir. *Abdullah'ın Öyküsü* adlı serüvende bir suçlunun peşinde, tek başına "safariye" çıkan Mandrake, bölgenin prensi Abdullah'la (Lothar) karşılaşacak, ve onunla "dünyanın en ünlü iki dostunu" meydana getireceklerdir. Prens Abdullah bıyıklarından dolayı önce Mandrake'yi haydut zannedip ona saldıracak ancak Mandrake'nin sihir gücüyle olduğu kadar "insanlığıyla" da tanışacaktır. İki dost, çeşitli maceralardan sonra haydutu yakalayıp adalete teslim ederken aralarındaki arkadaşlığı bitirmeyip birlikte yaşama kararı alacaklar ve Abdullah, Mandrake'nin evine taşınarak, Narda (Mandrake'nin sonradan evleneceği sevgilisi) ve Hojo'yla (aşçısı) birlikte "aileden biri" olacaktır.

"Elegant" ve "High Society" insanlarına özgü zevklere sahip olan Mandrake'nin ilgi alanları çok çeşitlidir. Evinde bir kimya laboratuarı bulundurur, tanınmış bilim adamlarıyla sık sık keşiflere çıkar ve ilginç maceralar yaşar. Sıradışı olan her şey onun için ilginçtir. Sırf bu yüzden polis departmanının UFO'lar, gizli güçlerle karşılaşan insanlar gibi çok garip vakalarla ilgili bölümü olan SİB (Saçma İşler Bürosu)'na sık sık gelerek burada anlatılan "garip öyküleri" ve çeşitli tanıklıkları büyük bir zevkle dinler. Mutad olduğu üzere, Mandrake oradayken anlatılan öyküler, genellikle gerçek çıkar ve macera başlar!... Yirmili yılların sonunda baş gösteren ekonomik bunalım yıllarında, çizgi roman, Amerikalıların macera ve aksiyon öykülerine olan ihtiyacına karşılık veren en canlı sektördü. *Mandrake the Magician, Flash Gordon, Jungle Jim, Secret Agent X-9*, ve *Terry and the Pirates* gibi örneklerle bu yıllarda çizgi roman sektörü önemli bir gelişim gösteriyordu. Falk'ın gizemli sihirbazı, aynı dönem tüm dünyada o kadar ani bir ilgi odağı oldu ki, iki yıl sonra genç adam King Features Syndicate'in iki numaralı bantının sahibi olarak anılıyordu. *Mandrake* kadar sükse yapan *Kızılmaske* ile de uğraşan sanatçı verdi-

ği bir kararla dünyayı gezmeye çıktı. Yıllarca, *The Phantom* ve *Mandrake* serüvenleri dünyanın büyük başkentlerinin otellerinde oluşturuldu. İkinci Dünya Savaşı'nda ülkesine dönerek orduya katıldı. Falk, savaş sonrasında 1999 yılındaki ölümüne kadar bu ünlü iki dizisi kadar tiyatroyla da ilgilenerek, çeşitli prodüksiyonlarda yapımcı ve oyun yazarı olarak çalıştı. Dünyayı sarsmadıkları zamanlarda, kendisi gibi bir tiyatro prodüktörü olan karısı Elizabeth Moxley Falk ile birlikte, New York City Cape Cod'da Central Park'a bakan eski tip bir apartman dairesinde yaşamaktaydılar. Başlangıçta Mandrake'yi Falk bizzat çizmiş, sonraları sadece senaryoya odaklanarak işi Phil Davis'e devretmiştir. Davis, bu ipek giysili illüzyonistin maceralarını 30 yıldan fazla bir süreyle çizecek, Davis'in ölümünün ardından Mandrake'yi Fred Friedericks sürdürecektir.

Mekânlar ve Karakterler

Bana göre, karakter ve mekânların (*Mandrake*'de olduğu kadar) birbirine geçtiği başka bir çizgi roman daha yoktur. Onun serüvenlerinde, karakterler ve yaşadıkları mekânlar ayrılmaz bir bütün oluşturmaktadır. Theron deyince Tibet, Magnon deyince Merkezî Galaksi İmparatorluğu, Jed deyince-Xanadu'nun havuzunda bile olsa İnter İntel gelir insanın aklına. Bunlar adeta Amerikan ekonomik sisteminin tipik mülkiyetçi yansımalarıdır.

Mandrake'deki karakterlerin içine, müthiş bir ustalıkla birer çocuk yerleştirilmiştir. Spielberg'ten önce "büyüklerin içindeki çocuğu keşfeden adam" olarak bence büyük usta Falk'ı anmamız gerekir. Örneğin *Çılgın Milyarder* (Tay sayı: 38-39) isimli serüvende sırıkla atlamada dünya rekorunu yenileyen Coy, atlayışını yaptıktan sonra, "ben ders çalışmaya gidiyorum" diyerek ortaokul çocukları gibi bir sevimlilik gösterisi yapabilmektedir. Yine "dünyanın en güçlü insanı Abdullah"ın en büyük eğlencelerinden birisi lunaparkta çocuklarla eğlenmektir.

Dizide iyi ve kötü oldukça net ayrılmakla beraber bazı geçişler de görülebilmektedir. Abdullah, Narda, Karma, Şef, Jed gibi "katıksız iyi karakterler" ile Kobra, Okton, Derek, Kill Deve, Köstebek gibi "kesinlikle kötü karakterler" kemikleşmiş yapıyı oluştururken, Abdullah'ın sık sık uğradığı Korkusuz Şeytanlar Kulübü'nde, bir zamanlar serseri olan bir grup genç, artık uyuşturucu satıcıları gibi kötülerle mücadele eden ideal insanlar haline gelmişlerdir.

Mandrake'nin etrafındaki karakterler de bir yönleriyle kusursuzdurlar. Örneğin Çinli Hojo, Mandrake'nin aşçısı olmakla birlikte, 10. derece siyah kuşak sahibi olmasıyla dostlarına kötülük etmeyi düşünenler için kolayca bir kabus haline gelebilmektedir. Ayrıca CIA'in eşdeğeri İnter-Intel'in gizli şefi olmasına karşın Mandrake'nin yanında kalmayı seçmiştir. Benzer biçimde, Abdul-

Mandrake

MEHMET MENGÜ

Cervantes dünyaya Rönesans'ın yüksekliğinden bakıyor. Rönesans şeyleri biraz daha sıkıştırmıştır ve eski duyarlılığı tamamıyla aşmıştır. Galileo fiziğiyle, evreni yöneten karşı konulmaz yasaları ortaya koymaktadır. Yeni bir sistem başlamıştır; her şey daha katı biçimlerde içine kapanmaktadır. Yeni düzende macera olanağı yoktur. Çok geçmeden Leibniz, geçerliliği olmayan bu basit olasılığı ilan eder: Yalnızca "tutarlı" olan olasıdır; yani doğa yasalarıyla yakın bağı olan... Bu yolla olası olan, kaba bağımsızlığını mucize, mitosta gösteren, Cervantes'in doğruyu sergilemesinde gerçekliğe *Macera* olarak aktarılır.[1] Ancak Modern Zamanlar'ın bir sanatçısı olarak Lee Falk'ın böyle bir metafora ihtiyacı yoktur. Onun, Mandrake için kurduğu evrende, *Şeyler* eski ve rahat konumlarındadırlar. Kendini mucize ve mitosta gösteren *Doğru*, gerçekliğe de *Doğru* olarak aktarılır. Falk'ın avantajı, basitleştirilmiş bir dünyada yaşıyor olmasıdır. Hayal ile Gerçek arasında kesin bir sınır çoktan çizilmiştir. Cervantes ise bizzat bu sınır savaşına tanık olmuş, "şafağı söken modern çağı" korkuyla karşılamıştır. Don Kişot, bu korkunun ete kemiğe bürünmüş halidir. Sınırı yıkmak ve *Şeyleri* serbest bırakmak ister. Ama artık bu (macera) imkânsızdır: "Macera, maddi düzenin bozulması, gerçek olmayan bir şeydir..."

İçsel hayal, dışsal gerçekliğin katılığı karşısında Roman sayfalarına çekilecek ve ancak buradan dünyayı yorumlayabilecektir. Bu kuralı bozmak isteyenlerse DELİ olarak damgalanacaktır. Tıpkı Don Kişot gibi... Lee Falk ise bir modern olarak haddini bilir; kahramanını bu trajedinin ortasına atmaz. Galileo ve Newton'un evreniyle, tüm fizik yasalarıyla alay eder Mandrake... Tabii ki içsel hayalin sınırlarını geçmemek koşuluyla. Don Kişot gibi yürekli değildir, olamaz da. Çünkü etrafındaki her şey ona göre düzenlenmiştir: Güzel bir sevgili (Narda), harika bir şato (Xanadu) ve ona inanan, güvenilir dostlar (Abdullah ve aynı zamanda Inter Intel isimli gizli servisin de başı olan aşçısı Hojo)...Gerçekliğe müdahale etme cüretinde (isteğinde) bulunan Don Kişot'a ise en yakını bile inanmaz ("...'Lütfen' diye uyardı Şanso, 'bir daha bakın! Bunlar yel değirmeni. Silahları sandıkların da kolları'"). Oysa Mandrake, istediği an yeldeğirmenlerini, korkunç devlere dönüştürebilir ve Tanrısı Lee Falk'ın yarattığı evren içinde yer alan herkes de buna inanır. Çünkü Mandrake'nin de dahil olduğu çizgi roman geleneğinde belirlenimcilik hakimdir. Don Kişot ise sadece ister ve bu da onu trajik yapar. Çizgi roman sanatını yaratan böyle bir çağda ise trajediye ilgi olamaz.

İşte böylesine şekillenmek zorunda kalan bir yaratıcılığın ürünü olan Mandrake, her şeye rağmen, sınırı geçmemek kaydıyla, macera kavramını estetik bir güce kavuşturur. O, sihirbazlık yetenekleri sayesinde doğaya rahatça müdahale eder, tüm fizik yasalarıyla oynar. Bu yeteneklerinden en büyük payı, tabii ki, kötüler alır. Her çizgi romanda olduğu gibi, burada da iyi ile kötü arasındaki çizgi net bir biçimde çizilir, okuyucunun kafasında oluşabilecek en küçük bir şüpheye bile yer bıra-

1 Ortega y Gasset- akt: Joseph Campbell (1994), *Yaratıcı Mitoloji (Tanrının Maskeleri)*, Ankara: İmge Yayınları.

lah da, prensliği, şaşaalı yaşamını bir yana bırakıp Mandrake'yle birlikte yaşamayı seçenlerdendir.

Ve güzel Narda... başlangıçta Cockaigne ülkesinin mütevazi prensesi, görenlerin hayran olmadan geçemediği müthiş kadındır. Ülkemizde yayımlanmayan maceralarda Mandrake'yle aynı yatakta -muhtemelen karısı olarak- gördüğü-

kılmaz. Baş kötü ise, ya da öteki, Mandrake'nin ikiz kardeşi olan Derek'tir. İkisi birlikte Tibet'teki Sihirbazlık Okulu'nda okumuş - Batı oryantalizminin Kabesi Tibet ve onun ayrılmaz parçası Yogi tiplemesi, klasik rollerini burada da tekrar eder* ancak Derek, sihir yeteneğini kötülüğün hizmetine koşmuştur. Zaten bu kurmaca evren içinde, Mandrake daima "kazanan"dır. Derek ise, kötü olmasının bedelini "kaybeden" olarak öder.

Mandrake'nin her macerası, onun farklı varoluşuna bir methiyedir adeta... Başarılı, zengin, yakışıklı ve ünlü bir sihirbazdır. Modern bir mitte bulunması gereken başlıca özellikleri üstünde taşıdığını gösterir bu. Çünkü "kahraman" olabilme yetisi sıradan insanın elinden alınmıştır bu çağda ve artık "sıradan olmak", "yaşam cahili" olmakla eş anlama gelmektedir. Sıradan insanın yapabileceği tek şey "farklı olanları" röntgenlemektir ve bunu da ancak çizgi roman ve sinemanın yardımıyla sağlar: Özne (seyreden) ve Nesne (seyredilen) ikiliği, Baudrillard'ı takip ederek söylersek, Kurban ile Katil arasındaki ikilik kurulmuştur artık. Çünkü ortada; ilk olarak Don Kişot'un gördüğü bir cinayet vardır. Öldürülen Gerçek'tir ve bu cinayetle başlayan Roman Çağı, ne yazık ki günümüze kadar uzanan Katiller Çağı'nı da başlatacaktır. Artık her kahraman birer Katil ve her seyreden de birer Kurban'dır. Yaratılan ve Kurban'a sunulan her görüntü, Gerçeği biraz daha derine gömer ("Daha şimdiden gerçeği tahayyül etmek, tarihi, zamanın derinliğini, üç boyutlu uzayı tahayyül etmek bizim için gittikçe daha zor hale geliyor - tıpkı vaktiyle Gerçek dünyadan hareketle, virtual evreni ya da dördüncü boyutu tahayyül etmek ne kadar zor geliyorduysa o kadar zor").[2]

Mandrake, katil olduğunun farkında değildir - Ken Parker ile Torgal ise farkındadır ve her ikisi de bunun acısını çeker - ama yine de okuyucuya gerçek sandığı şeyin, sadece gerçeğin kalıntılarından ibaret olduğunu gizliden gizliye hissettirir. Yapabileceği ancak bu kadardır. Çünkü daha ileri giderse Katil ile Kurban'ın aynı kişi olduğu ortaya çıkacaktır. Yazının başında da belirttiğim gibi, buna ancak Don Kişot teşebbüs etmiş ve bedelini ödemiştir.

Ortega y Gasset'nin sorusu ve cevabı belki de tüm bu yazılanları karşılar: "...Mevcut olmayan bir şey, tasarlanan bir maceranın, katı gerçekliği yöneltip değiştirmesi nasıl olası olabilir? Belki de olası değildir ama gerçeklikle tatmin olmaya karar vermiş insanların varlığı da bir gerçektir."[3]

(*) Okurlar, aynı formülü Martin Mystere-Sergey Orloff ilişkisinde de göreceklerdir.

2 Baudrillard, Jean (1998), *Estetik'in Kısa Tarihi* içinden, Paradigma Yayınları.

3 Ortegay Gasset- *a.g.e.*

müz bu mütevazi soylu kadın, Merkezî Galaksi'de yapılan bir yarışmada "Kainat Güzeli" seçilmiş, güzelliği tescillenmiştir. Abdullah'ın Afrika'daki ülkesinden gelen kız arkadaşı ve biricik aşkı Karma da yine muhteşem dövüş kabiliyetiyle Inter-Intel'e seçilmekte hiç zorlanmamıştır (*Şantaj-I*; sayı: 36-38). Inter Intel'in şefi Jed, polis şefi "Şef", Merkezî Galaksi İmparatoru Magnon, Mand-

rake'nin en prestijli dostları arasındadır. Hattâ Magnon dostlarımıza duyduğu hayranlığın bir göstergesi olarak kızına Mandrake ve Narda'nın karışımı olan Nardraka ismini vermiş ve doğumunda bu ismi "yıldızlarla tüm uzaya yazdırmıştır."

Mandrake'nin maceralarında hiç görünmemesine rağmen çok önemli bir dostu daha vardır: Bengali Ormanlarının "Yürüyen Hayalet"i Fantom. Okuyanlar bilir! Fantom'un ünlü düğününde davetliler arasında, Mandrake ve Abdullah'ı görmek tüm okuyucular için hoş bir sürpriz olmuştur.

Kobra, Mandrake'nin üvey kardeşi ve en büyük düşmanıdır. Dünya çapında estirdiği terör rüzgarlarıyla Kobra'nın tek isteği, bir eşi Mandrake'de olan Kristal Küpleri ele geçirerek, dünyaya hükmetmektir. Ayrıca bir teknoloji harikası olan ancak -doğrusu komik görünüşlü- köpekbalığına benzeyen bir de uçağı vardır.

Mandrake'nin düşmanları da özellikleri olan karakterlerdir. Mesela Kill Deve, Tom Braks'ı aratmayacak bir kılık değiştirme yeteneğine sahiptir. Köstebek, kayaları delebilen bir elektronik dehadır. Golyat ise, bir ara neredeyse bütün ülkeyi ele geçirmesine ramak kalmış dünya harikası bir bilgisayar olarak Mandrake'ye zor anlar yaşatmıştır. Kısaca Mandrake, dostu ve düşmanlarıyla dünyanın en özel insanlarından biridir. Mekân olarak Amerika olduğu açıkça belli olan ama adı hiçbir macerada geçmeyen hayali bir ülke seçilmiştir. Pek çok macerada Mandrake, dünyanın herhangi bir yerinde bulunur. Bazen Tibet'te, bazen kutuplarda, bazen okyanusun ortasında, bazen Afrika'da, bazen de Orta Amerika'dadır. Maceraları dünyanın hemen her yanında gerçekleşebilen uluslararası mekânlara sahip bir çizgi roman örneğidir Mandrake.

Mekân deyip de Mandrake'nin evini anmadan geçmek olmaz. Xanadu büyükçe bir tepenin üstüne kurulu, evden çok bilimkurgu filmlerinden çıkmış uzay üssüne benzeyen kubbeli yapısıyla değişik bir mimariye sahip dünyanın en lüks malikânelerinden biridir. Yüzme havuzu olan, girişin elektronik cihazlarla sürekli kontrol edildiği son derece emniyetli bir mekândır. Yoldan eve

varmak için açılır kapanır yollardan geçip, çeşitli tuzaklardan kurtulmak gerekir. Bazen tüm bunları aşıp eve girebilmeyi başaranları da, evde başka sürprizler bekler. Bu kadar çok ve tehlikeli düşmana sahip Mandrake'ye de ancak Xanadu yakışırdı herhalde.

Maceralar

Mandrake'nin maceraları mekân seçiminden kaynaklı büyük bir çeşitlilik gösterir. Polisiye maceralarda ziyaret edilen Inter-Intel'de geçen olaylar başlı başına bir serüvendir. Araba yıkama servisi, ya da bir kasap dükkanında başlayan giriş, A. C. Clarke'ın *Rama* serisindeki Tanrıların Merdiveni'ni hatırlatan devasa merdivenler, uçan asansörler ve uzun kızaklarla uzar gider...

Bazı maceralarda ilginç ironiler göze çarpar. Mesela *Süper Beyin* isimli macerada (sayı: 54-56) yaratıcısını yaralayarak düşman gördüğü insanları yoketmek için harekete geçen bir bilgisayara karşı aciz kalan insanlar tüm umutlarını yitirmişlerdir. Tüm elektrik, haberleşme ve savunma sistemlerinin bağlı olduğu harika makine isyan etmiş, kimseyi kendine yaklaştırmamaktadır. Ancak Abdullah'ın alıcı sensörüne savurduğu olağanüstü yumrukla cihazın tüm faaliyetleri durur. Sonunda teknolojinin ne kadar üstün olursa olsun, Abdullah'ın yumruğundan daha üstün olmadığı söylenerek olay kapanır!

Çoğu maceralarda enformatik bir anlatım ön plandadır. Yeryüzü ve uzay hakkında basit bilgiler veren Mandrake'yi aslında iyi eğitimli olan dostları, sanki yeni öğreniyormuşçasına dinlerken hayret ederler. Bu sayede okurken kendini onların yerine koyan çocuklar da aynı bilgiyi daha kalıcı olarak öğrenmiş olur. Serinin değişmez kurallarından biri de kahramanlarımızın başlarından ne kadar ilginç ve tuhaf olaylar geçerse geçsin, yeni bir tuhaflıkla karşılaştıklarında, sanki inanılmazmış gibi davranıp çok şaşırmalarıdır!..

Maceraları, fantastik, polisiye, bilimkurgu, inanılmaz olaylar, aşk-romans ve daha pek çok türle sınıflayabiliriz. Aslında Mandrake ve dostlarının karışmadığı macera türü yok gibidir. Bazı maceralarda romantizm kendini oldukça yoğun olarak hissettirir. Örneğin *Hayalet Sevgili* (sayı: 199-202) isimli serüvende, başka gezegenlerde araştırma yapan ancak ilkel olan varlıklara görünmesi yasak olan bir

uzaylı kaşif, aşık olduğu dünyalı kıza 20 yıl boyunca uzayda uyutulma cezasını göze alarak görünür ve aşkını ilan eder.

Pek çok macerada tuhaf olaylar yer alır. Bazen bir bilim adamının yaptığı bir kapıdan esrarengiz başka boyutlara (*Esrarengiz Kapı*, sayı: 114-114), ya da esrarengiz aynalardan ters boyutlara geçilir (*Aynalar Dünyası*, sayı: 213-216). "Tuhaf" sınıfına sokabileceğimiz bu tür maceralar için, aslında çizgi romanın 'Alacakaranlık Kuşağı' da diyebiliriz.

Mandrake, üstün problem çözme ve esrarengiz olaylardaki sakin tutumu nedeniyle çoğu macerada polis ya da Inter-Intel tarafından yardıma çağırılır. Genellikle de yardıma geldiği olayın yönetimini eline alarak serüvenin bundan sonrasını başarıyla götürür. Şef ya da Zed sık sık şu sözü söylemekle yükümlüdür sanki: "Çabuk Mandrake'yi bulun bana. Bu işi ancak o çözer!"

Tasarım

Mandrake'nin yüzü, bizzat yaratıcısı Lee Falk'ın yüzünden esinlenilerek yaratılmıştır. Çizer Sy Barry (Dan Barry'nin kardeşi), "Falk'ın yüzündeki sihri" görmüş ve anında değerlendirmiştir. O dönem için pek moda olan, Clark Gable'dan mülhem ince bıyık, düz taralı-briyantinli saçlarla, Mandrake'nin temiz yüzüne, dürüst bir olgunluk serpilmiştir. İpek kumaşlardan giysisi ve peleriniyle her macerada sabit bir kıyafet içindeki Mandrake, aslında kostümlü kahramanlardan sayılmalıdır. Zaten peleriniyle Amerikan süper kahramanlar ekolüne de yansımalar bırakmıştır. İstisnai olarak kimi serüvenlerde onu safari kıyafetinde ya da kasketiyle birlikte görürüz. Ancak melon şapkası ve papyonlu sihirbaz/meslekî (!) kıyafetinden pek ödün vermez.

Atletik bir yapıdan çok daha fazlasını barındıran devasa zenci bedeniyle Abdullah, gömlek, pantalon ya da çoğunlukla ülkesinin yerel giysilerini tercih eder. Sevgilisi Karma'da tam tersine ince narin yapılı manken görüntüsü tercih edilmiştir. Narda'nın abartısız görünümü ise, siyah saçlar, sade ve "gizemli" bir güzellikle desteklenmiştir.

Tasarım ve karakter seçimiyle, ırkçılık karşıtı bir görüntü oluşturan Mandrake-Narda ve Abdullah-Karma çifti, Amerika'daki ırkçılık ve ayrımcılığa karşı oldukça "liberal" mesajlar vermektedir.

Türkiye'de Mandrake Yayınları

1974 yılına kadar dağınık bir yayını olan *Mandrake*'nin, çocuk dergileri, çeşitli yayınlar ve gazete bantlarını saymazsak, Türkiye'de kendi adını taşıyan bağımsız dizisi Tay Yayınları'yla mümkün olabiliyordu.

Tay'ın diğer dergilerinin arka ya da iç kapaklarında "bu şapkadan ne çıkacak

dersiniz", ya da "okuspokus yapmaya gerek yok, işte dergimiz" reklam spotlarıyla duyurulan *Mandrake*'nin 50 sayfalık ilk sayısının kapağı, çizgi dünyasının en ünlü iki dostunu yan yana gösteren haliyle Aslan'a aitti. Derginin 34 sayfası Mandrake, 1 sayfası bulmaca-karikatür, 1 sayfası Can ile Afacan isimli karikatürize öyküler ve kalanı da Garth isimli fantastik bir kahraman'ın maceralarına ayrılmıştı. 70. sayıdan itibaren Garth'ın yayını son buldu. 250. sayıya kadar 50, 40, 34 sayfalık dergiler halinde yayımlandı. Bu sayılar daha sonra 2'şer 3'er ciltlenerek 81 adet fasikülllü *Mandrake* albümleri oluşturuldu. 82. Albümden sonra, 98 ve 82 sayfalık albüm-yayın periyoduna geçildi. Mandrakenin son derece etkileyici aksiyonlar içinde görüldüğü Aslan kapaklarıyla dizi 232. albüme kadar devam etti. Bundan sonra, 66 sayılık, 100 lira fiyatlı 50 sayfalık yeni "sayı" serisi yayımlandı. Bu sayılar, sonraları 3 ve 4'erli olarak ciltlenip Süper Albüm serisi yapıldı. Süper Albüm 21'den itibaren, 130 ve 98 sayfalık ciltler halinde seriye devam edildi. Aynı seride *Mandrake*'nin beş yeni macerası yayımlandı. Kalanı ise ilk serinin tekrarıydı. Daha sonra dört yeni maceranın yer aldığı tamamı 98 sayfalık bir başka Süper Albüm serisi ile *Mandrake*'nin yayını son buldu. Türkiye'de Tay Yayınları tarafından *Mandrake*'nin toplam 165 macerası yayımlandı.

Necdet Şen'in Huzursuz Kahramanı: Hızlı Gazeteci

MÜNİR ALATİ

Başkalarının Acılarını Çeken Biri...

Kaderi: Huzursuzluk, hem de yaşamın her anında... Necdet Şen, en kestirme anlatımla bir "huzursuz adam." Sürekli olarak "anlam" arayan ve bunu, "anlamaktan yorulmuş" bir çizgi karakter (Hızlı Gazeteci) aracılığıyla insanlarla paylaşan bir çizer.

Şen'in anlattığı, betimlediği dünya "gerçek" olan dünya: Kaba gücün, savaşların, acıların, iktidarların, küçük insanların, hormonlu hırsların, riyanın, aldatmalı yaşantıların, "körleşme"lerin oluşturduğu bir gerçekliği hareket noktası olarak seçmiştir Necdet Şen. Tüm küçük hesaplara, kavgalara öfkelidir. "Adam gibi", daha doğrusu "insan olarak" yaşamak ister "Hızlı." Çoğu yerde vicdani bir yakarış olarak devreye girer onun sesi. Anlattıkları ise genelde "yaralanış" öyküleridir. Ne Şen ne de Hızlı, haksızlıklar, küçüklükler karşısında sakin duramazlar. "Patavatına hakim olamayan" insanlardır her ikisi de. Sivri dillidirler. Asabidirler. Her ne kadar ezilenin safında yer alıp iktidarı eleştiriyor, olaylara eleştirel bakabiliyor, "hakikat"e ulaşmaya çabalıyor olsa da -üstelik ortaya koyduğu "kıyamet kadar" çok sayıda çalışmaya rağmen- Şen'i bir "entelektüel" olarak anmamızı engelleyen bir özelliğe sahiptir: Aşırıya kaçmış bir öfke! Her ikisi de birer "üslup teröristi"dirler. Ne var ki ne derece öfkeli olurlarsa olsunlar insanlığın selameti adına, üzerinde yaşadığımız ve başka insanlarla paylaşamadığımız (!) dünya adına oldukça "önemli" konulardan bahsederler; üstelik "önemli" biri olamamak pahasına... (Belki de gerçekten "iyi" olmanın önemi, önemli biri olmanın iyiliğinden daha "önemli"dir Şen için...)

Necdet Şen, Türkiye'de yaşayan, Türkiye'de çalışan bir çizer. Sanatçı olarak

diğer "başarılı" sanatçıların, daha doğrusu "doğru-dürüst bir şeyler" yapma gayreti içinde olan insanların kaderini paylaşıyor: Yalnız kalmak ve takdir görmemek. Elbette bir sanatçı olarak siz "benim takdir toplamak gibi bir çabam yok" diyebilirsiniz ama buna gerçekten inanır mısınız, işte bu pek belli olmaz.

Şen'in Okuyucusu...

İdeolojik olarak bulunduğu yerden memnun olan, yaşadığı hayatla herhangi bir sorunu bulunmayan insanlardan kurulu bir kitleye seslenmiyor Necdet Şen. O'nun iletişime geçmeye çalıştığı insanlar, dünya üzerinde olup biten her şeye karşı "duyarlı" insanlar (elbette ideal olarak). Sorulara cevap vermekten ziyade "doğru" soruları sormaya çalışıyor. Öykülerindeki duyarlı, naif, "eski dünya düzeni" insanları aracılığıyla okuyucuya yazı-çizi dili üzerinden "kardeşlik" teklifinde bulunuyor. Fakat bu "kardeşlik" de bir nevi "öfke kardeşliği." Şen, okuyucusundan olup biten çirkinliklere karşı en az kendisi kadar öfkeli olmasını istiyor gibi. Necdet Şen okuyucusunun belki de kafasını en çok karıştıran nokta da bu: Öykülerinde Küçük Prens'ten, Küçük Kara Balık'tan, Bach'tan söz eden, kadınlarla ilişkililerinden muzdarip, parasal mevzulardan nefret eden, "rock" dinleyen, maceraperest, "devrimci", anlatımı yer yer oldukça duygusallaşan "*incelikler*" insanı Şen (yani Hızlı), nasıl oluyor da öfkeyi bu denli ön plana çıkarabiliyor? Gerçi Şen, kimse ile "kavgalı" olmadığını belirtiyor zaman zaman. Ben, Şen'in öfkesini, onun yaşam kaynağı olarak görüyorum. Şayet Şen, bu derece öfkeli olmasaydı "üretken" bir çizer de olamazdı. Öfkesi onun üretmeye açık yanı.

"Giderim Buralardan..."

Çok sayıda gazete ve dergide çalıştı Necdet Şen. *Gırgır*'dan *Joker*'e, *Güneş*'ten *Cumhuriyet*'e, *Hürriyet*'e... Pek çok farklı konuda, çok sayıda öykü yayımladı. Öykülerinin bazıları kitaplaştı. Bazen siyasetten söz etti, bazen aşklardan, bazen de kendi iç dünyasından. Çalıştığı tüm gazete ve dergilerin içinde Şen'in yaşamına en çok etki eden yayın ise *Cumhuriyet* gazetesi olmuştur kanaatimce. *Cumhuriyet*'te çalışmaya başlaması da, yayımladığı (tamamladığı ve tamamlamadığı) öykülere gelen olumlu-olumsuz tepkiler de ve hat-

Öfkeli ve Kırılgan

LEVENT CANTEK

Necdet Şen, 1984 yılında Cumhuriyet gazetesinde çizmeye başladığında genç, ümit veren bir çizer olarak görülüyordu. Gazetenin genel yayın yönetmeni olan Okay Gönensin'in çizgi roman meraklısı olması, İsmail Gülgeç, Behiç Ak, Kemal Gökhan Gürses, Piyale Madra gibi çizerlerin bant çalışmalarından oluşan bir sayfa hazırlanmasını sağlamıştı. Şen, aynı ekip içerisinde *Hızlı Gazeteci* adlı mizah ağırlıklı bir bant çizmeye başladı. Dizinin kahramanı, başlangıçta Yeşilçam'dan devşirilen "Şaban" imgesini taşıyan, saf-temiz kalpli ve oldukça beceriksiz bir gazeteciydi. Hikâyeler, *Gırgır-Fırt* ekolünden, Suavi Sualp-Kandemir Konduk mizahından izler taşıyor, "hiciv" yapılmaya çalışılıyordu. Çizgiler, öykülerin genel biçimine uygun olarak karikatürizeydi. 1984-1988 arası öyküler sonraki döneme aktarılan kimi özellikler taşıyor olsa da "komik olma" derdindeydi. *3. Tekil Kişiler*'deki (1987) karakter tahlilleri, *Rakibim Çarli*'deki (1987) Ayşin tiplemesinin Mimoza'nın öncüsü olması bu dönemden hatırlanabilecek hikâyeler. Hızlı Gazeteci'nin serüvenlerindeki dönüm noktası ise *Bacı* ile aşıldı (1988-1989). *Sevmek Birçok Şeyi Göze Almaktır* (1989); *Keloğlan* (1989-1990); *Deja Vu* (1990-1991); *Bozacılar ve Şıracılar* (1991) ve Cumhuriyet gazetesinden ayrılmasıyla yarım kalan *Mış Gibi* (1991-1992) öyküleri bu dönemin peşi sıra anlatılan öyküleri oldular. Şen, gazeteden ayrıldıktan sonra *Joker* dergisi için *Mehmet İle Memo* (1992-1993) öyküsünü çizdi. Daha sonra *Hürriyet* gazetesine geçerek *Değişim Rüzgarı* adlı -tamamlamayarak basından uzunca bir süreliğine ayrılacağı- bir çalışmaya başladı (1994-1997). 2001 yılında kısa sürede kapanan *Kazandibi* adlı dergide yaptığı *Atman'a Yolculuk* çalışmasına kadar da çizgi roman yapmadı. 2002 yılında Parantez Yayınları, *Hızlı Gazeteci*'nin tüm serüvenlerini içeren bir diziyi başlattı.

▪ *Nasıl çizer olmaya karar verdiniz, çizgilerinizi yayımlatmak için verdiğiniz o süreci nasıl yaşadınız?*

– Çizgi romancı olmaya çok küçükken, *Tommiks*'in etkisiyle karar verdim. Bu kararımı anneme açıkladığımda "peki, ama önce ilkokulu bitir" dediğini hatırlıyorum. Liseden ayrılınca "cep harçlığımı çıkarmak için ne yapabilirim?" diye düşünürken, aklıma çocukluk aşkım çizgi roman geldi. Bir şeyler çizip Babıali'nin yolunu tuttum ama kimse ilgilenmedi. Bir süre sonra aklıma *Gırgır* dergisi geldi. Alelacele bir şeyler çizikti'rip oraya yolladım ve ertesi hafta karikatürümü dergide gördüm. Altında da Oğuz Aral'ın notu: "Çizginiz çok kuv-

tâ gazeteden ayrılışı da son derece önemli bir yere sahiptir Şen'in yaşantısında. *Cumhuriyet*'ten olaylı daha doğrusu kavgalı bir biçimde ayrıldı. "*Mış gibi*" yarım kaldı. Şen daha sonraki dönemlerde de başka yayınlarda olaylar yaşayacak, kavgalar edecekti (Değişim Rüzgarı, *Hürriyet*'te çalıştığı dönemde yarım bıraktığı bir diğer öykü). Gittiği yeni yerlerde daha önce çalıştığı isimlere sataşmaktan geri durmadı.

Çabuk sıkılmaktadır Necdet Şen çalıştığı yerlerden. Gönderdiği orijinal çizimleri baskıya verir vermez buruşturup çöpe atan sayfa sekreterlerinden sıkılmıştır. Türkiye'ye at gözlüğü ile bakan ideologlardan sıkılmıştır. Kamusal alana ait olması gereken köşesini lagaluga ile dolduran köşe yazarlarına-çizerle-

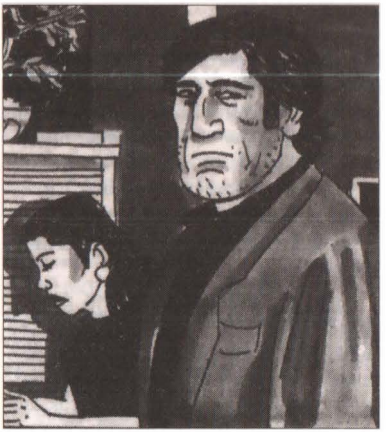
vetli, muhtemelen aynı kuşaktanız, ama seks dışında konularda da espri düşünün." Oysa ben çizgim yayımlansın diye o konuları çizmiştim, o sıralar sıkı solcuydum ve Ali Ulvi gibi çiziyordum aslında. Zaten *Gırgır*'ın her tarafı "Pakize"lerle doluydu. Kısa bir süre sonra Oğuz Aral'la tanıştık. Bana "harika çocuk" muamelesi yaptı. Ondan sonrası kendiliğinden geldi. Bir daha hiç iş aramadım, hep teklif üzerine gittim her yere.

• Gırgır-Fırt *ya da Oğuz Aral ekolüne neden dahil olmamayı seçtiniz?*

– Gırgır tarzıyla kanım hiç uyuşmadı. Çünkü derinlikten yoksun, aşırı fabrikasyon bir tarzı zorluyordu "ağabey" ve ben konfeksiyoncu çırakları gibi ağabeylerin emrettiği şeyleri değil, kendi inandığım şeyleri çizmek istiyordum. Çektim gittim. Sık sık düşünürüm, "Gırgır'ın yararları mı daha fazladır zararları mı?" diye ve içinden çıkamam. Bunlar çok uzun bir yazının konusu olabilir.

• Cumhuriyet *gazetesinde Hızlı Gazeteci'ye nasıl başladınız? Buna ek olarak "Cumhuriyet'e nasıl geldiniz" diyebilirim, gazetenin epey bir çizeri ve çizgi bantlara ayırdığı bir sayfa var, "nasıl bir ortamdı?"*

– *Cumhuriyet*'te başlamam Okay Gönensin'in teklifi üzerine oldu. Zaten Hızlı Gazeteci'nin ilk iki öyküsü *Cumhuriyet*'in yan yayını olan Çizgili yayınlardan çıkmıştı: *Görev Her Şeyden Kutsaldır* ve *Güzellik Yarışması*. Ama ben tam *Cumhuriyet*'le anlaşmışken *Güneş*'ten teklif aldım, şeytana uydum ve oraya gittim. İki buçuk sene sonra tekrar kürkçü dükkanına (gene Okay'ın çağrısına icabet ederek) döndüm. *Cumhuriyet*'teki ortam fena değildi. Hayatımın en sosyal dönemi orada çalıştığım yıllar oldu. Zaman zaman diğer çizerlerle aramda asıl nedeni kıskançlık olan tatsızlıklar çıktıysa da genelde iyiydi. Bugün de oradaki yıllarımı hasretle anarım.



• *Hatırladığım kadarıyla Hızlı'nın ilk adı Şaban'dı ve mizahî unsurların-serüven öğesinin öne çıkartıldığı bir anlatıydı. Sonra anlamaktan yorulmuş bir adam olup çıkıverdi; sürekli kaçma hayali kuran, öfkeli, huysuz ve aralıklarla yaptıklarından utanan bir gazeteci vardı karşımızda. Necdet Şen'in hayatında ne değişti de (ya da hayatın kendisi nasıl değişti de) Hızlı değişti?*

re-habercilere kızgındır. Çeker, gider! Arkasından konuşur insanlar. Kimi geri dönsün ister, kimi gittiğine sevinir, kimi kendi gazetesine çağırır, kimi söver... Ama yadsınamayacak bir durum vardır Şen için: Her ne kadar küçük insanlarla, küçük itişmelerle uğraşmak zorunda kaldıysa da, o, işini bir şekilde sürdürmüştür. *Nereye*'de şöyle bahseder gidişlerinden: "Ne mutlu sana çocuk, bugüne kadar sadece sevdiğin işlerle uğraştın. Para kendiliğinden geldi üç beş kuruş da olsa ve aldı başını gitti sonra. Ne mutlu sana ki benliğin mala mülke, şana şöhrete değil, yalnızca yapmacıksız şefkate ve süslenmemiş hakikate aç!" Evet, gerçekten de Şen iyi paralar kazanmıştır uzun zaman (şimdilerde "yoksul" olduğunu belirtiyor), üstelik sevdiği işi yapması karşılığında. Oysa sahip oldu-

– "Anlamaktan yorulmuş bir adam", işte sorunun yanıtı bu. Çizgi romanı bir "meslek" olarak hiç görmedim. O benimle toplum arasında duran iğreti bir asma köprüydü. Orada sesli düşünüyordum. Farkında olmadan kafamdaki sürüsepet hurafenin üretildiği imalathanede çalışmaya başlamıştım. Aynanın arkasını görmek için daha iyi bir yer bulunamazdı.

• *Hızlı Gazetecinin okuyucusu kimler sizce?*

– Hızlı Gazeteci'nin okur profili, kabaca, yüksek tahsilli, sol eğilimli (zamanla solcu olmayanlar da katıldı), şu sıralar otuzlu ve kırklı (ve ellili) yaşlarında olan, genellikle mevkî-makam sahibi, kentli, küçük burjuva, entelektüel (bol bol yazar ve şair var aralarında), bir de anne-babasından bu geleneği devralmış yirmi yaş altı kuşağı.

• *Bacı'nın çalışmalarınız içinde yeri nedir? Eleştiriler en çok hangi kesimden geldi, böyle bir ayrım yapabilir misiniz?*

– Bacı için aldığım eleştiriler sadece Dev-Sol kökenliydi. Onun dışındaki tüm tepkiler olumluydu. Ama uzun zaman sonra sezinlediğim bir şey var: Sanırım bazı eski solcular, çark etmek için bu hikâyeyi kendilerine payanda yaptılar. Oysa ben o hikâyede olaylara sol cenahtan bakıyor ve devrimciliği değil, fanatizmi eleştiriyordum. Ama bu mesaj sanırım büyük ölçüde güme gitti. Kitap ortada olmasına rağmen.

• *Ben de tam bunu soracaktım... Bacı'nın içerdiği eleştirinin maksadını aşan biçimde kullanıldığını, anti-marksist bir tavırla sahiplenildiğini düşündünüz mü diyecektim.*

– Bunu epey sonraları düşünmeye başladım. Ama bunu *Bacı*'yı destekleyen herkesi anti-Marksist kategorisine sokmadan irdelemek gerek. O dönem bu konuda Dev-Sol camiasına tepki gösterenler arasında solun her kesimi vardı. Bir de Marksizme olan düşmanlıklarına payanda arayan sonradan olma liberaller - ki en fazla tantana yapan da onlardı. Ama kendileriyle samimiyetim hiç olmadı. Ben 30 yıldır sosyalistim. Dahası, yoksulum. İkinci bir husus da, kamuoyuna açık bir platformda fikir beyan eden herkes, söylediklerinin, yazıp çizdiklerinin çarpıtılması riskine açıktır. Ama yazılıp çizilenler ortada duruyor. Bazıları onları değil de sadece iman ettiği örgütlerin propaganda yayınlarını okuyup, sonra da "nefret ediyorum o Necdet Şen'den" diyebiliyorsa, tercihlerini tarihe alık olarak geçme konusunda yapmıştırlar demektir. Bu onların sorunu. Herkes, ilelebet, o bağnazlık furyasının bir uzantısı olamayacağına göre, günü gelir, kim eyyamcı, kim linç edilmeyi göze alarak "kral çıplak" diyebilmiş, anlaşılır. Kimseyi hasım olarak görmüyorum. Sanırım yadırganan şey, "düşman" diye tanımlananların da çizgi romanlarımda sevilecek yan bulabilmiş olmasının yarattığı standart dışı tablo. Çünkü ben outsider'ım. Kanaatimce de entelektüel böyle bir şey.

• *Çalışmalarınızdan övgüyle bahseden kimi yazarlara (Ertuğrul Özkök, Engin Ardıç) yönelik husumetin sizi tanımlarken*

ğu lüksü terk etti kaç kez. Acaba neden? Çizgi roman en sevdiği iştir Şen'in. Şen, çizgi romanı kendisine "dil" olsun diye seçtiğini söyler. Çünkü, "Sağır kulaklara ulaşma tutkusuna bundan daha kestirme bir yol yoktur. Meraksız kuru kalabalığın bilincine başka nasıl bir yolla varılabilir?" Başkaları adına çizgi romancıdır Şen! Ancak bir gün bu kuru kalabalığa söyleyecek sözü olmadığını fark eder ve gider. Aslında o'nu küstüren, gitmelere zorlayan şey bir yerde de "anlaşılamamak"tır.

Şen, sonraları *Cumhuriyet*'tekilere, diğer medya çalışanlarına ve özellikle de meslektaşlarına birkaç acı söz söyleyecektir *Nereye*'de. Meslektaşlarına çok kızmıştır. "Epeydir 'sahibinin sesi' marka çömez karikatüristler başrolde" der

kullanıldığını düşünüyorum, bundan rahatsızlık duyuyor musunuz?

– Söz konusu yazarlarla (Özkök, Ardıç) ortak bir yanım yok. Ama ben bir cemaat aydını da değilim; hempam ve hasmım yok. O kişilerin beni övmeleri ahbap olduğumuzu göstermez. Onlar beni övdü diye bana ve yazıp çizdiklerime düşman olacak sersemlerin ise, cehenneme kadar yolu var. Onlara söyleyecek sözüm, anlatacak hikâyem yok.

▪ Değişim Rüzgarı ***öykünüzde neden Yeni Demokrasi Hareketi'ni (YDH) anlatma gereği duydunuz?***

– YDH, Türkiye için ilginç bir siyaset denemesiydi. İlk kez çeşitli toplum katmanlarına rüşvet teklif etmeden, sadece yapılması elzem olanları sıralayarak oy isteyen bir partiydi ve doğal olarak ilgi görmedi. Oysa şöyle demeliydiler: "Köylüye şu kadar taban fiyatı, tembele şu kadar resmî tatil, hırsıza şu kadar vergi affı, katile şu kadar madalya..." Güzel fikirlerle yola çıktılar ve idealizm karaya oturdu. Siyasetin kaypak koridorlarında kaybolup havlu attılar kısa zamanda. Buna ben ilgi duymayayım da kim ilgi duysun?

▪ Memet ile Memo'***yu anlatırken ne amaçlamıştınız? Bir tartışma anlatısı olarak kimlerle "kavga" ediyordu? (mahkemeye verildiğinizi duymuştum, davanın sonucu ne oldu, nasıl gelişti?)***

– Ben ***Memet'le Memo***'yu kavga etmek için çizmedim. Bir davam yoktu, davam hiç olmadı. ***Joker***'den teklif geldi, epeyce bir tereddütten sonra kabul ettim. Aslında aşkmeşk falan çizecektim herhalde, ama Hasan Kaçan "PKK ve Kürt sorununu çizsen ne hoş olur" diye gaz verdi, itiraz ettim, ısrar etti, "peki ama sonradan ürkerseniz, dinlemem, müdahale kabul etmem" dedim, o da karışmama sözü verdi ve bir ucundan başladım, gittiği yere doğru gitti. Sadece sevgiyi anlatmaya çabalamıştım sanırım, dava falan yoktu kafamda. ***Joker***'in kapatılma nedenlerinin en önemlisinin, derginin patronu Münci İnci'ye bu konuda çektiğim rest olduğunu sanıyorum. Dava açılınca beni azarlamaya kalkıştı ve aldı cevabını. Bunun üzerine dergiyi yönetenlere "bu çizgi romanı kaldırın, yoksa size kağıt vermem" diye tehdit etmiş. Onlar utana sıkıla konuyu öyküyü yumuşatmamı ya da bitirmemi rica ettiler, ben de onlara "bu konuyu çizmemi isteyen sizdiniz, şimdi sıkıyı görünce çark edemezsiniz, bu hikâyeyi bitireceğim zamana ben karar veririm" dedim, ısrar edemediler. Birkaç hafta sonra dergi küt diye kapandı. Oysa ben öyküyü bitirmiştim zaten. Birkaç haftalık telif ücretim de o arada boğuntuya getirildi. 2. Ağır Ceza'da yargılandım. Oy birliğiyle beraat kararı verildi ve mahkeme heyeti (çok asık suratlıydılar, başlangıçta kesin mahkum olurum sanıyordum) o güne kadar görmediğim bir övgüyle açıkladı beraat kararını. O karar gerekçesini bulsam her yerde yayınlarım, ama berbat bir arşivciyim. Hikâyemi neredeyse tüm topluma tavsiye ediyorlar ve çok değerli bir sanat eseri olduğunu falan söylüyorlardı. Ben de şaşırmıştım o işe.

Şen. O'na göre "yaka iliklemekten, Abi Hazretlerinin karşısında hazırolda durmaktan ve emirle karikatür yapmaktan utanmayan" çizerler sarmıştır ortalığı. Kendisini "sokak kedisi" olarak görüyor Şen, oysa artık herkes "ciğercinin kedisi" olmaya çabalamakta ona göre. Gerçekten de Necdet Şen onca parayı pulu, rahatı ve şöhreti terk etti. Peki ne uğruna? Şimdilerde kendi hazırladığı internet sitesinden ulaşıyor okuyucusuna. İnterneti "sansürsüz, sayfa sekretersiz, büyük patronsuz" buluyor. Peki, internetin okuyucu kitlesi klasik anlamda, çizgi roman okuyucusu ile bir tutulabilir mi? Sanal kimlikliler ve kuralsızlıklar arasında olmak bir özgürlük ya da rahatlık yaratır mı çizgi romancı için? Bence tartışılır.

Çizgi Romanda Bir "Tutunamayan": *Hızlı Gazeteci*

"Necdet Şen'in 'Hızlı Gazeteci' karakteri ile okuyucuya aktardığı olgu ve olaylar sanıyorum dünyadaki çizgi roman gelişmesinin Türkiye'deki özgün ve çok başarılı örneklerinden birini yansıtıyor" diyor Emre Kongar. Demek ki "Hızlı Gazeteci" önemli biri. İyi de kim bu adam, yani kimdir Hızlı Gazeteci?

Asıl adı Şaban. Gazeteci. "Hızlı" denilişine aldanmayın; bu, ona yavaşlığıyla alay etmek üzere takılmış bir isim. Alışılmadık bir gazeteci modeli ortaya koydu. Oğuz Atay'ın çizgiye dönüşmüş "Tutunamayan"ı! Yalnız adam. Anti-plaza canavarı. Gerçekten de halkın yaşantısından soyutlanmış mekânlara dikilmiş yüksek, koridorları soğuk ve kimsenin kimseyle doğru dürüst bir ilişki içine girmediği modern gazete binalarının insanı değildir Hızlı. O, biraz daha eskilerin adamıdır. Yereldir ve içtendir. Kimi zaman öyküyü anlatan adam, kimi zamansa öykünün bizzat kendisidir. Aksi, sivri dilli, gözünü budaktan sakınmayan, dürüst, asi, kadın tutkunu, rock hastası, hayvan (en çok da kediler -kediler onun için 'kuyruklu birer melek!-) delisi ve işin aslı kusurlu bir tip. Kusurları olan biri, yani "herkes" gibi. Bir "hero", bir süper kahraman değil. İnciniyor, kırılıyor, üzülüyor, aciz kalabiliyor, saçmalayabiliyor, "kötü" olabiliyor, yani zayıf yanları da olan biri. Olağanüstü güçlere sahip ya da olağanüstü zeki veya bir şeyleri "çoook" olan biri değil Hızlı. Onda çok olan şey, "çok olma arzusu." İdealist! Başlangıçtan beri Türkiye'nin sorunlarına değiniyor. Önceleri "denizciliğin sorunları", "üçkağıtçılık", "soygunculuk" gibi mevzularla ilgileniyordu. Elbette o dönem anlattıkları da önemli konulardı. Ama zamanla daha farklı konulara değinmeye başladı. Değişmeye başladı...

Hızlı, zaman içinde hem fiziksel olarak değişti (eskiye göre biraz daha erkeksi bir görüntüye sahip oldu fakat biraz daha hassaslaştı), hem de entelektüel açıdan bir gelişme kaydetti. Önceleri Türkiyeli, duyarlı genç bir gazeteci konuşuyordu; sonraları dünyalı bir modern filozof konuşur gibi oldu. Daha felsefik konuşmalar yapmaya başladı. Başlangıçta acar bir gazeteciydi Şaban. Gerçi o zamanlar bile devrimci jargondan konuştuğu oluyordu. Zaman geçtikçe çizgisi iyiden iyiye yerine oturmaya başladı. Hatları daha bir belirginleşti. Geçmişe nazaran, hayata daha uzaktan bakan, daha üzgün bir yüz çıktı ortaya. "Şaban" adını bile kullanmaz oldu bir müddet sonra. Sivri dilliliğinden ve sorgucu kafasından bir şey yitirmedi ama çok daha az gülümser oldu. Oysa kendisi gülümseyişlerinin ıskalanmaması konusunda çok titizdi (Üstelik Necdet Şen'in gülümsemelere daha çok ihtiyaç duyduğu dönemlerde -*Cumhuriyet*'ten ayrılmasına yakın zaman- daha az gülümsemeye başladı kahramanı).

"Tokat" Tesirinde: *Bacı*

Bu öyküde Hızlı pek ortalıkta görülmez. Fazilet'in öyküsüdür bu; inandığı dava yüzünden hapse düşmüş, uzun yıllar içerde kaldıktan sonra, bir gün, tanımakta, uyum sağlamakta çok zorlanacağı bir dünyaya iniş yapmış devrimci bir genç kızın öyküsü... Evet, bir tokat gibi çarpar insanın yüzüne bu öykü. Bir dönemin gencecik insanlarının kirli bir oyuna nasıl sürüklendiklerini; hangi görüşe sahip olurlarsa olsunlar nasıl acı çektiklerini, kendilerini, insanlıklarını, gençliklerini, cinselliklerini dahi tanıyamadan "memleketin selametini sağlamak" üzere "büyük" işlere nasıl atıldıklarını ve nihayetinde nasıl hüsrana uğradıklarını görürsünüz "Bacı"da. Fazilet'in öyküsünü okursanız, Türkiye'nin yakın geçmişine ilişkin "yaşanmış" bir şeyler görürsünüz: Oyun, aldanmışlık ve acı! Baskıcı, zorba bir yönetime karşı mücadele ettiği için "içeri" düşmüştür Fazilet. Dışarı çıktıktan sonra değişen bir şey olmadığını görür. Yine işkence, pardon, "baskı" görür Yine acılar çeker. Ve sonunda değişmeye başlar Fazilet. Hızlı ile birlikte onun değişimine tanık olursunuz. Modern dünyanın kurallarını bozmadan (yani bozamadan) oyuna katılma ve dayak yememe yönünde bir değişim.

Bacı çok ses getiren bir öykü oldu (elbette olumlu ve olumsuz sesler). Necdet Şen'in belki en çok sevilen, en nefret edilen, en çok övülen, en çok eleştirilen, en "Necdet de anti-marksist bir çizgiye saptı", en "sen sola ihanet eden bir döneksin" ya da en "birisi nihayet oyunu bozmaya teşebbüs etti", en "helal olsun" öyküsü... İşin doğrusu Şen önemli hem de çok önemli bir iş yaptı *Bacı* ile. Sol'a görmeyi göze alamadığı şeyi aşırıya vardırarak gösterdi. Acıtmadığı için (sol'un sessiz ya da sesi "sol" olmayan çoğunluğunu hesaba katarak söylüyorum) önemsenmeyen fakat aslında şu an için bile tehlikeli olan yarayı (geçmişi yok sayma!) kaşıdı. Acıttı bir miktar. İyi yaptı. Teferruatla ilgilenmedi, sakin ve kendinden emin "oyun kirliydi ve çok acı çekildi!" dedi. "İyi" söyledi.

Mış Gibi: Fotokopi İnsanların Fotoğrafı...

Bizler eksiklerimizi kapatmakla ilgilenmiyoruz. Bunun yerine başkalarından çalıyor ve bizimmiş gibi yapıyoruz. Daha doğrusu bir tür kolaj yapıyoruz hepimiz gündelik hayatta: Çal-yapıştır tekniği! Okumuyoruz, düşünmüyoruz, duymuyoruz, hissetmiyoruz, sevmiyoruz vs... Okuyor-muş, düşünüyor-muş, duyuyormuş gibi yapıyoruz. Ellerimizde kadehler lüks salonlarda düzenlenen kokteyllerde, sırtımızda pahalı elbiseler, yüzümüzde yapıştırma bir gülümseme, "varmış gibi" yapıyoruz. Taklidin en kötüsü, en hamı. Var mıyız, yoksa var "mış gibi" mi yapıyoruz? Necdet Şen, "Mış Gibi" yaptığımızı söylüyor. Entelektüelmiş gibiyiz, her şeyden bahsediyoruz, her şeyi eleştiriyoruz. Aşıkmış gibiyiz, öpüyoruz, seks yapıyoruz (ama sevişmiyoruz). Hassasmış gibiyiz, dünya umurumuzda değil, kesemizle ilgileniyoruz...

Mış Gibi, Şen'in *Cumhuriyet*'te yayımlanan son öyküsüydü. Şen öyküyü tamamlayamadan gazeteden ayrıldı. Kadınlar, erkekler, cinsellik, aşk, para, iş, kültür, özetle bizim insanımızın gündelik yaşamda "mış gibi" yaptığı hemen her konuya bir parmak değdiriyordu Şen. Kendisine "gerçeklik" atfedilmiş "sahteliklere" değiniyordu. Tam hızını almıştı ki gazeteden ayrıldı. Öyküyü nasıl tamamlayacaktı? Kim bilir...

Keloğlan: Sivri Dilli Kahraman

Deli gönüllü, gani gönüllü, lafını kimseden esirgemeyen, iyi yürekli "Keloğlan"ın yolu, bir gün bizim büyük millet meclisine düşer; hem de milletvekili olarak... Sonra, "patavatsızlıkla dobralık arasında yürüyen" bir konuşma yaparak, milletvekillerine asli görevlerinin, başkan söylediğinde parmak kaldırmaktan çok daha öteye geçtiğini hatırlatır. İşte öykü böyle başlar. Dili çok sivri bir adam, toplum adına, toplum için "kuşları ürkütmeye" başlar. "Tehlikeli" konuşmalar yapar. Amacı basittir: Toplum yararı! Türkiyeli insanın hiç tanımadığı, daha evvel hiç karşılaşmamış olduğu bir politikacıdır "Doğan Önder" Başlangıçta çok şaşırtır herkesi. Konuşmaları aşırı derecede "sağlıklıdır" Kısa sürede sivrilir. Partisinin genel başkanı olur, hem de geleneksel siyasi üsluba baş kaldırarak! Korkusunu bir yana bırakarak, ileri doğru bir çıkış yapan, marjinal politikacı "keloğlan" sisteme yaklaştıkça işin aslında ne denli "değişmez" olduğunu görür. "Türkiye'de mevcut yapılanmalar var oldukça hiçbir şeyin değişmeyeceği"ni görür ve politikayı bırakır. Nihayetinde her şey eski haline döner: Kimsenin kuşları ürkütmediği, "toplumun susturulup evlere kapatıldığı" bir hâl!

Keloğlan bir siyaset eleştirisi. Türk siyasetini sadece belli bir zaman periyodunda sınırlı kalarak değil, çok uzun bir solukta ele alan, kavrayan bir eleştiri. Sisteme dair, yine, "tehlikeli" bir çıkarım. "Kusursuz olmadığını açık açık ortaya

koyarak, yaraları kazıyarak, acıtarak konuşan, toplumcu bir siyasetçinin bizim memleket insanı için hazmı zor bir şey olduğu" gerçeğinin öyküsüdür *Keloğlan*. Necdet Şen'in bir türlü yaşayamadığımız "değişimi" anlattığı öyküsü...

Deja Vu...

"Avrupa'da yaşarken de Türkiyeli kimliğinle yaşıyorsun. Kimsesizlik duygusu insanı kemiriyor. Kaçmaktansa, gelip yüzleşmeye, bizi teslim almak isteyen yılgınlığa direnmeye geldim."

Bu sözler "Umut"a ait. Umut, yurt dışına kaçmış eski bir devrimcinin kızı. Babasının çektiği acıları paylaşmış, babasının mutsuzluğu yüzünden umutsuzluğa düşmüş bir genç kız. Hızlı'nın dil öğrenmek ve yurt dışında yaşayan eski tüfekler hakkında bir yazı dizisi hazırlamak üzere gittiği Avrupa'da tanıdığı güzel ve ürkek kadın. Umut'un babası bir zamanların yumruğu sıkılı, ayağı postallı, dilinde ve zihninde büyük bir ideali gezdiren devrimci adamı. Yıllar sonra Avrupa'da anlayacak, "kahrolsun-yaşasın diye haykırarak, lastik yakıp, kahvehane tarayarak, banka soyarak, sıradan insanları büyük bir idealin peşine takamayacağını" ve aslında "kurtarmak istediği insanlara da bir biçimde kötülük etmiş olduğu" gerçeğini!

Bu öyküde de Hızlı, yardımcı erkek oyuncu rolünde. Yine başkalarının acılarına tanık oluyor. Yine başkalarının acılarını çekiyor (ama salya sümük olmadan). Yine aşık oluyor fakat bu kez yatağa giremiyor sevdiği kadınla.

Necdet Şen, eski bir Türkiye hikâyesini göz önüne getiriyordu Deja Vu'da. Bir davaya inanmış, mücadele etmiş, şu ya da bu şekilde hem hep acı çekmiş hem de acı çektirmiş bir kuşağın iç hesaplaşmasını anlatıyor. O dönemin yumruğu havada gençleri gerçekten böyle bir iç hesaplaşmaya giriştiler mi bilinmez. Ama bilinen bir şey var: Oyun kaybedildi, hem de oyuncuların tamamı kaybetti. Bu oyunu da oyunun dışında yer alan, ellerinde kumandalarıyla, gıdıklı ve göbekli amcalar kazandı.

Değişim Rüzgarı...

Hızlı, fena halde kadın düşkünüdür (psikolojik bir zaaf belki?). Kadın, Hızlı'nın (aynı zamanda Şen'in bence) belki en çok yaralandığı konu. "Teflon tava gibiyim, hiçbir kadın bana tutunamıyor" diyor Şen. Hızlı'nın kadınlar karşısındaki durumu da bu cümle ile özetlenebilir. Hızlı da ne bir kadına tutunabiliyor ne de bir kadının ona tutunmasına müsaade ediyordu. Oğuz Atay'ın eserlerinde kadın olgusu ana tema olmadığı zamanlarda dahi örtük bir biçimde kendisini sürekli olarak hissettirir. Hızlı'nın serüvenlerinde de bu durumu gözlemek mümkün. Belki "tutunamayanlık" halini ortaya çıkaran etken de bu: Kadın! Hızlı'nın en-

telektüel gelişimini bile en çok hızlandıran şey kadınlarla yaşadığı deneyimleri ve yaşadığı hayal kırıklıkları olmuştur. Kadın-erkek-aşk daha sonra öyküleşecektir. *Mış Gibi* bunun ön plana tam olarak çıktığı ilk örnek olarak görülebilir. *Değişim Rüzgarı*'nda ise konu derinleşecektir. İşin içine "Mimoza" girecektir... Bundan böyle düşünce balonunun bir tarafında "ohh!", diğer tarafında "off!" olan bir "Hızlı" okumaya başlayacaktır okuyucu.

Değişim Rüzgarı Şen'in *Hürriyet*'te çizdiği ilk ve tek öyküsü. Öykünün başlangıçtaki hareket noktası YDH idi. Fakat bir süre sonra, kafası pek karışık işadamı "Can Boynör"ün sıkıntı vermeye başlamasından olsa gerek Şen konuyu değiştirdi ve ilk kez Hızlı'nın özel yaşamını bütün teferruatıyla okumaya başlayacağımız bir öyküyle karşılaştık. İşi gücü bırakıp evinde kitap yazmaya çabalayan Hızlı, plazadaki televizyonların birinden iş teklifi alacak ve orada hayatının en bypass gerektiren kısmı ile yeniden karşılaşacaktır. *Sevmek Birçok Şeyi Göze Almaktır*'ı okumuş olanlar bahsettiğim şeyin ne, daha doğrusu kim olduğunu hemen tahmin edeceklerdir: Bayan Mimoza! Hızlı'nın yaşamını değiştiren, Hızlı'yı en çok sarsan, yaralayan aşkı! Hızlı'nın yaşamında Mimoza ile beraberken dahi pek çok kadın girmiştir. Kadınlara karşı zaafının farkındadır lakin bunun önüne geçmeyi hiçbir zaman başaramaz. Ancak Mimoza'ya kadar zaman zaman üzülse-üzse de durumu idare edebilmiştir Hızlı. Oysa Mimoza'dan sonra kafası allak bullak olmuş, şaşkın, üzgün, sıkıntılı bir Hızlı ile karşılaşırız. Mimoza, Hızlı'nın "hayatının aşkı"dır.

Elbette *Değişim Rüzgarı* sadece Mimoza üzerinden yürümedi. Zaten öykü oldukça uzun solukluydu. Hattâ o denli uzun soluklu oldu ki işlerin en çok kızışmaya başladığı zamanda Hızlı'nın çizeri tası tarağı toparlayıp yine işi bıraktı. Öykünün sonunu tahmin etmek düştü okuyucuya. Halbuki Şen, bir dönem *Hürriyet*'te çalışmaktan çok mutlu olduğunu belirtiyordu.

Başka ne anlattı Şen, *Değişim Rüzgarı*'nda? Gençliğin cesur yeni dünya karşısındaki psikolojisi, ölen rock, aile ilişkileri ve fotoğrafların nostaljisi, Gen-

cebay, Cem Karaca, cinsiyet değiştirmiş çocukluk arkadaşları, devlet-medya-güç mevzu, "derin" kuvvetler, şeyh eteği öpen siyasetçiler, Demirel, Ecevit, Altan'lar vs... Çok geniş bir yelpaze. Ama galiba en fazla, medyamız nasibini aldı bu öyküden. "Dersine iyi çalışmamış da olsa lokum gibi bacaklara sahip olmanın" televizyonculuk için, herhangi bir konuda en ufak bir entelektüel değerlendirme yapamayacak olsa da sağa sola sağlam sövmenin de gazetecilik için yeterli sayıldığı bir medyayı, göz önündeki isimleriyle -özellikle de Cumhuriyet tayfası- karikatürize etmekten, ti'ye almaktan çekinmeden anlattı Necdet Şen.

Tehlikeli Öykü: *Memet ile Memo*

Necdet Şen doksanlarda (yani Türkiye'nin Güneydoğusunun çok hareketli olduğu yıllarda) *Joker*'de bir öykü yayımladı: *Memet ile Memo.*

Uzak bir coğrafyada kaderlerine (!) terk edilmiş insanların ve memlekette ne dolaplar çevrildiğinden bihaber olan ya da "gerçek"lerin farkında da olsalar ellerinden yapacak bir şey gelmeyen gençlerin piyon, kapalı kapılar arkasında, ellerinde viski bardakları, rant peşinde göbeklilerin (medya patronu, gazeteci, politikacı, "güvenlikçi" vs.) ise vezir olduğu bir satranç oyununu anlattığı *Memet ile Memo*, Şen'in belki yüzü en asık ama belki de en "gerçek" öyküsü oldu. Birbirleri ile yaşıt, biri İstanbullu diğeri Doğu'lu iki gencin öyküsüdür bu öykü. Her ikisi de askerlik çağındadır. Memet istese de istemese de (ki istememektedir) askere gitmek ve ölmek ile (farklı bir coğrafyada doğmuş olsa bilardoda oyun arkadaşı olabileceği başka gençleri) öldürmek arasında seçim yapmak zorundadır. Memo'nun yapması gereken ise nerede öleceğine karar vermektir. O da kendi belirleyemediği şartlar gereği dağlara çıkmak zorunda kalacaktır. Çünkü birileri alnına şeffaf bir kalemle "ölmeli-öldürülmeli" yazmıştır bir kere. Esmerdir, saçı, kaşı karadır. Başka bir ırktandır Memo: Ölmeyi hak etmektedir. Ya üniforma ile ölecektir ya da başka bir kılıkla. Dağlarda karşılaşır Memet ile Memo, farklı kılıklarla. Öldürmezler birbirlerini, çünkü adına ölecekleri şeyi anlayamamaktadırlar. Neticede ölür Memo, Memet ise sakat kalır. Gençlerin ne adına öldüklerini, ne adına sakat kaldıklarını, daha doğrusu ölüme ya da sakat kalmaya yollanışlarını sorgular Şen. Yaşadıkları hayatta hiçbir şeyi kendi istekleri ile seçememiş olan insanları çizer. Doğunun, Güneydoğunun üzerine örtülmüş siyah zar kazındığında altından neler çıkacağını anlatır. Acıları anlatır. Öyküdeki "gerçeklik" bizim insanımızın evvelden tanıdığı bir gerçeklik değildir. Ağır Ceza'da yargılanmaya değer bir öyküdür *Memet ile Memo.* Yargılanır da! Ne hikmetse beraat eder, hattâ öyküsü örnek alınacak bir öykü olarak kayda geçer mahkeme tutanağında.

Nereye Gidiyoruz, Gidiyorsunuz, Gidiyorlar?

Nereye bir yolculuğun öyküsü. Necdet Şen'in çocukluğundan, hattâ bugün pek hayırla anmadığı dedesinden başlayan bir serüven. Bir "Doğu'ya yolculuk" hikâyesi. Türkiye'den İran'a, Pakistan'a, Hindistan'a, Nepal'e uzanan bir yolculuk. Amacı "kaybolmak" olan bir seyahat. Nereye gideceğini bilemeyen kişi aynı zamanda her yere gidebilecek olan kişidir. Her yere gidebilecek bir psikoloji ve sınırlı bir para ile yola düşen, işini terk etmiş bir serüvencinin not defteri *Nereye*: "Sabahları uyandığında "ben neredeyim?" diye sormak nasıl bir hafifliktir bilir misin? Her sabah farklı bir tavana gülümsemek, taşıdığın anahtarların sayısını teke indirmek ne çeşit bir tazelik?" Doğunun mistik ve yoksul ülkelerine Türkiyeli göz ile bir bakış. Yoksulluğun ve sadeliğin yaşandığı diyarlarda kendini, geçmişini ve insanlığı (ve elbette en çok Türkiye'yi) sorgulayan aksi ve meraklı adam Şen'in okuyucuyla paylaştığı iç dünyası. Kitap tek kişinin öyküsünü anlatmıyor aslında. Birilerine yaşamlarına dair enteresan sorular soruyor; soruyu fark edebilecek birilerine...

- Nereye?
- Yanıtı nereden bileyim çocuk? Daha soruyu tam kavrayamadım ki...

Netice İtibarıyla

Necdet Şen'e ve Hızlı'ya ilişkin bir değerlendirmenin sonunda, aslında biz de bir "Ne Dediler?" bölümü yapmalıydık. (Hani şu Necdet Şen'in öykünün sonuna eklediği ve gelmesi muhtemel her tür eleştiriyi ironik bir üslupla peşinen düzelttiği bölüm!)

Necdet Şen önemli bir çizer... Anlattıkları bizim öykülerimiz. Senin, benim, karşı komşunun, bakkalın, polisin, üst kattaki albayın, eski bir devrimci akrabanın, okulun en güzel kızının vs... Elbette o anlatmayı bizlerden daha iyi beceriyor, bizim öykülerimizi. Bu yüzden bu yazı onu ve kahramanını konu ediniyor. Şen, eğlendirmiyor; eğlencelik, çerezlik bir şeyler çizmiyor o. İnce bir şeyler anlatıyor: İçimizde bir yerleri kıpırdatacak, hafiften bir mide sancısı çekmemize neden olacak şeyler. Buna ihtiyacımız var! Bizi tahrik edecek ve kıpırdatabilecek bir şeylere! Bize akıllı laflar ettirecek öykülere. Yani tıpkı Şen'in dediği gibi: "Karikatürün yolu zekâ ile isyanın kesiştiği noktadan geçmiyorsa ne b.ka yarar ki o şey?"

Şen, "sağır kulaklara ulaşmaya" çabalamaya devam etmeli...

Ben Tarzan!

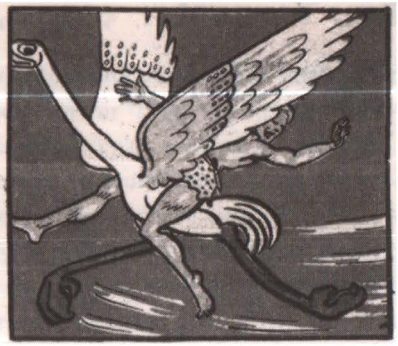
CAN YALÇINKAYA

Edgar Rice Burroughs, Ormanlar Kralı Tarzan'ı 1912'de yarattı. İlk ortaya çıktığı roman olan *Tarzan Of The Apes* (Türkiye'de Milliyet Yayınları tarafından *Tarzan Maymun Adam* adıyla yayımlandı) o yılın Ekim ayında *All-Story Magazine*'de yayımlanmaya başladı. Rudyard Kipling'in ve H. Rider Haggard'ın etkisi açıkça hissedildiği roman hemen başarıya ulaştı. Ciltli baskısı 1914'te çıktı.

İsyan çıkaran tayfaları tarafından bir Afrika kıyısında ölüme terk edilen Greystoke lordu ve leydisinin bir kulübede doğan oğullarının hikâyesi kısa sürede tüm dünyada milyonlarca okur tarafından tanınır oldu. Ailesinin ölümünden sonra maymunlar tarafından yetiştirilen Tarzan daha sonra kabilesinin lideri oldu ve Afrika ormanlarında adaleti yerine getiren bir kişilik haline geldi. Hikâyenin oldukça yoğun ve ani gelen başarısı nedeniyle peşi sıra pek çok hikâye daha geldi. 1950'de öldüğünde Burroughs 45 kadar orijinal *Tarzan* romanı ve hikâyesi yazmıştı (bazıları ölümünden sonra yayımlandı).

Tarzan'ın ünü sinemaya (ilk Tarzan filmi 1918'de çekilmişti) radyoya, televizyona ve tiyatroya da yayıldı. Ama, tüm bunlar içinde Tarzan'ın imajına ve efsanesine en sadık olan tür çizgi romandı. 1928'de Joseph H. Neebe adlı bir reklamcı *Tarzan Of The Apes*'in bir çizgi-bant uyarlamasını satmak için Famous Books and Plays Inc.'i kurdu. Uyarlaması gösterişten ve gürültülü konuşma balonları ya da ses efektleri içermekten uzaktı ve Burroughs'un metni illüstrasyonların altında yer alıyordu. Çizerlik için ilk aday *Tarzan* romanlarının bazıları için illüstrasyonlar yapmış olan deneyimli çizer J. Allen St. John'du. Ama St. John, *Ormanlar Kralı*'nın çizgi roman versiyonun başarılı olacağına inanmadığı için, Neebe ile anlaşamadılar. Sonra, Neebe, reklamcı bir dostu olan Hal Foster'a git-

Tarzan — Haydi böyleyse marş marş Amca boy ülkesine!..



... Hoşça kalın arkadaşlar!.. bay bay...

Cemal Nadir tarafından çizilmiş Tarzan.

ti. İsabetli bir seçimdi, zira Foster olağanüstü çizgisiyle diziye büyük bir başarı kazandıracaktı.

Bu uyarlamanın ajanslığını Metropolitan Newspaper Service üstlendi ve dizi 7 Ocak-16 Mart 1929 arasında çeşitli gazetelerde yayımlandı. O kadar beğenildi ki devamı hemen geldi. Burroughs'un ikinci Tarzan romanı, *Return of Tarzan*'dan uyarlanan dizinin çizeri Rex Maxon'dı. United Feature Ajansı 1930'da Metropolitan'ı da bünyesine dahil etti ve yeni editörler günlük dizinin popüleritesine güvenerek 15 Mart 1931'den itibaren diziye pazar günleri bir sayfa ayırmaya karar verdiler. Maxon'un çizimlerinin sonucu o kadar kötüydü ki birkaç ay sonra, 27 Eylül 1931'de Foster geri çağrıldı. Kullanımına verilen bütün bir gazete sayfası sayesinde Foster sanatsal kabiliyetini özgürce kullanabilme imkânına kavuştu. Sinematografik teknikleri çizgi romanın dilbilgisi içine yedirerek bant alanında bir devrim yaptı. Foster karakterlere ve aksiyona önem verdiği kadar aksesuarlara ve dekora da önem veriyordu.

Foster'ın olağanüstü çalışması William Randolph Hearst'ün King Features'ının dikkatini çekti ve 1937'de Foster daha iyi bir ücretle kendi eseri olan *Prince Valiant*'ı *(Kahraman Prens)* çizmeye başladı. *Tarzan*'ı Burne Hogarth devraldı (adı ilk defa 9 Mayıs'ta göründü). Önceleri Foster'ı taklit eden Hogarth daha sonra onu en beğenilen çizgi roman sanatçılarından biri haline getiren kendi tarzını geliştirdi. Hogarth, *Tarzan*'ın Pazar sayfalarını (Sunday Page) Aralık 1945'e kadar çizdi. Yazar, Don Garden'dı.

Hogarth, 1940'ların ortasında işi bıraktı. Verdiği iki senelik bir aradan ve Drago adlı başarısız olan bir çizgi roman denemesinden sonra, metni kendisinin yazacağı sözü verilince geri döndü [Bu iki sene boyunca onun yerini "Rubimor" (Ruben Moreira) doldurmuştu]. Sonraki üç yıl boyunca, Ağustos 1947'den Ağustos 1950'ye kadar en iyi işlerinden bazılarını çıkardı.

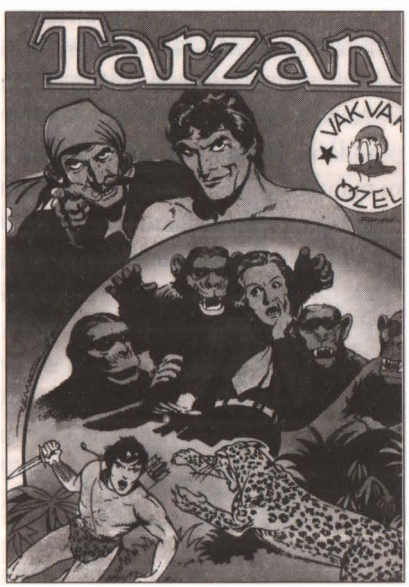
Tarzan'ın o dönemdeki maceralarında Hogarth bu mitin görkemli olmasını sağlayan görsel bir yaklaşımı hedeflemişti. Onun Tarzan'ı, diğer bütün çizerlerin Tarzan'larından çok Ormanlar Kralı'nın vücut bulmuş şekli olarak kabul gördü. Bu bakımdan Hal Foster'ı bile geride bırakmıştı.

1947'den sonra özellikle günlük bantlarda art arda pek çok çizer değişikliği oldu. 1947'nin sonlarında dizinin başına birkaç aylığına Hogarth geçti. Ondan sonra Dan Barry (1947-49), John Lehti (1949), Paul Reinman (1949-50), ve Haziran 1950'ye kadar da "Cardy"(Nicolas Viskardy) geldi. Son olarak, Bob Lubbers hem günlük dizinin hem de pazar sayfalarının çizimlerini üstlendi. İlk kez, iki diziyi birden tek çizer hazırlıyordu.

Lubbers'ın dönemi Ocak 1954'e kadar sürdü. Ardından dizinin başına John Celardo geçti. On dört yıl boyunca Celardo *Tarzan*'a çok parlak olmasa da bir istikrar kazandırdı. 1968'in başında Ormanlar Kralı'nın çizgi roman maceralarını çizen Russ Manning gazetedeki dizinin başına geçti ve diziye eski görsel görkemini yeniden kazandırdı. Bir başka deyişle Foster'ın versiyonunun zerafetini ve Hogarth'ın yorumunun gücünü birleştirmeyi başardı.

Manning'in tüm çabalarına rağmen *Tarzan*'ın düşüşü devam etti. 1972'de ajans günlük diziyi durdurarak eski maceraları yeniden yayımlamaya başladı. Pazar dizisi ise Manning'in kontrolünde devam etti. 1979'dan 1981'e kadar çizer Gil Kane ve yazar Archie Goodwin dizinin başına geçti. 1981'de Mike Grell diziyi devam ettirdi. İki yıl sonra diziyi, çizer Gray Morrow ve yazar Don Kraar aldı.

Tarzan'ın çizgi romanlardaki kariyeri de gazetelerdeki kariyeriyle aynı yılda başladı. 1929'da Grosset&Dunlap günlük diziyi siyah-beyaz ve ciltli olarak yayımlayarak 50 cent'e sattı. Kitap, 1934'te, bu Büyük Bunalım yılında 25 cent fiyatıyla tekrar yayımlandı. Maymun Adam ilk kez *Tip Top Comics*'in 1. sayısında renkli olarak göründü (1936). Bu dergide diğer tüm United Features karakterleri gibi Foster'ın pazar günü çizdikleri de yeniden yayımlanıyordu. United Features'ın çizgi roman listesine 1938'de *Comics on Parade* de katıldı ve Foster ile Maxon'ın çizdiği günlük diziler renkli olarak yayımlandı. 1939'da Dell, ilk *Tarzan of the Apes* günlük dizisini siyah-beyaz olarak yeniden yayımlandı. Bu kitabın için-



de Henry Vallely'nin yaptığı bazı çizimler de bulunuyordu. 1940'ta United Features, Foster'ın çizdiği, Tarzan'ın etkileyici Mısır macerasını yeniden bastı. 1941'de United Features, Hogarth'ın çizdiği pazar dizisini *Sparkler Comics*'te yeniden yayımladı. Hogarth aynı zamanda derginin orijinal kapak çizimlerine de katkıda bulundu.

1947'de Dell, ilk orijinal *Tarzan* çizgi romanını, Jesse Marsh'ın çizdiği *Tarzan and the Devil Ogre*'ı yayımladı. Aynı yıl *Tarzan and the Tohr* yayımlandı. Bu ikisinin başarısı sayesinde Tarzan 1948'de aylık bir dergiye kavuştu. Çizimlerin çoğunu Marsh yapıyordu. Diğer çizerler arasında Manning ve Doug Wildey vardı.

Edgar Rice Burroughs Inc., 1972'de Dell/Gold Key ile olan ilişkisini bitirdi ve *Tarzan*'ın lisansını DC'ye verdi. DC versiyonu, Joe Kubert tarafından çiziliyordu ama başarılı olamadı. 1977'de karakteri Marvel ele aldı ve baş çizer olarak John Buscema'yı atadı. Ama Marvel da iki yıl sonra diziden vazgeçti. 1984'te son Tarzan filminin iki sayılık bir uyarlaması için ormana geri döndü.

Hem Dell/Gold Key hem DC, Tarzan'ın oğlu Korak'a adanmış birer kitap çıkardılar. Çizerler arasında Russ Manning, Warren Tufts ve Frank Thorne vardı. Charlton, Tarzan'ın artık kamuya malolduğunu düşündüğü için 1964-65'te izinsiz bir şekilde *Jungle Tales of Tarzan* adlı bir dizi yayımladı. Çizimleri Sam Glanzman yapıyordu ve dizi durdurulmadan önce dört sayı çıktı.

Türkiye'de Tarzan gazete bantları-pazar sayfaları, ayrı albüm ve dergiler ya da çeşitli dergilerde dolgu malzemesi olarak sayısız kez yayımlandı. Gazeteler, çizgi roman sayfası hazırlarken, Tarzan ilk akla gelen ürünlerden biriydi. Sinemada kazandığı popülarite, tercih edilmesindeki en temel etkendi. Uzun yıllara yayılan, telifli ya da kopyalanarak sürdürülen Tarzan'ın Türkiye serüveninden üç ilginç nokta sayabilirim. Birincisi, seksenli yıllarda *Milliyet Çocuk* dergisinin özel sayı olarak verdiği Hogart'ın çizdiği Tarzan'dı. İlk kez orijinal renk ve baskı kalitesine bu denli yakın bir Tarzan yayımlanmıştı. İkincisi, Tarzan'ın popülaritesinden faydalanarak üretilmiş olan *Akim* adlı yabancı çizgi roman aynı mantıkla, hem de uzun yıllar Tarzan adıyla yayımlandı. Üçüncüsü, Tarzan'ın çeşitli yerli çizerler tarafından çalışmalarında kullanılmasıydı. Cemal Nadir, Tekin Aral vb. birçok çizer özellikle mizahî çizgi romanlarda Tarzan'ı yorumlayarak kullandılar. O kadar ki Türkiye'de üretilen *Tenten* kopyalarında dahi Tarzan kullanıldı. Çeşitli karelerinden, çizim tekniklerinden yapılan çalıntıları ise hiç saymıyoruz. *Tarzan* son olarak Aksoy Yayıncılık tarafından geçtiğimiz yıllarda dizi olarak başlatıldı. Russ Manning'in çalışmalarından oluşan bu dizi, renkliden siyah-beyaza çevrilmiş hali ve serüvenlerin atlanarak aktarıldığı sunumuyla oldukça başarısızdı.

Yolu Susurluk'tan Geçen Bir Kahraman: Yüzbaşı Volkan

BÜLENT TELLAN

22 Ekim 1970'te Sinop'taki NATO üssünden kalkan bir U-8 Seminole modeli uçak yanlışlıkla Türk-Sovyet sınırını geçmiş ve Sovyet MİG'lerince Ermenistan'a indirilmiştir. Uçağın içinde üst düzey Amerikalı ve Türk subaylar bulunmaktadır ve bu olay ancak tarafların sert notalarla birbirlerini uyarmaları sonucunda çözüme kavuşturulacak; subaylar serbest bırakılacaktır. U-8 olayı, memleketimizin çizgi roman tarihinde yeni bir karakterin doğmasını sağlamıştır: Yüzbaşı Volkan. *Son Havadis* gazetesinde çizer olarak çalışmakta olan Ali Recan, bu olayın üzerindeki etkisini şöyle anlatıyor:

"Hemen her gazetede, o günlerde çok moda olan eli kılıçlı Orta Asya kahramanlarının serüvenleri yer alıyordu. Denenmemiş bir konuda, yeni ve çağdaş bir ulusal çizgi roman kahramanı aradığım sırada işte bu U-8 olayı dikkatimi çekti. Böylece ciddi bir araştırma ve çalışmanın sonucunda Yüzbaşı Volkan'ın ilk macerası olan *Kafkas Dağlarında Ölüm* doğdu. Bu ilk serüvenin gazete tefrikası beğenilince bunu diğerleri izledi."

Kafkas Dağlarında Ölüm isimli ilk maceranın gördüğü ilginin birkaç sebebi sıralanabilir. Recan'ın da değindiği gibi dönem Orta Asya'dan Osmanlı'ya dek at sırtında kılıç sallayan, güzel kadınlarla yatağını ısıtan, başı börklü, eli kılıçlı, ayağı çizmeli kahramanların tema olarak kullanıldığı bir dönemdir. Üstelik bu kahramanlar ilk kez dönemin sol eğilimli gazetelerinde (*Karaoğlan Akşam*'da; *Mal-*

koçoğlu Cumhuriyet'te). yer bulmuşlarsa da bu çizgilerin genel okuru sağ görüşlü kitlelerdi. Halbuki Volkan -bu yönde yapılan eleştirilere rağmen- o denli sağda durmamaktadır ya da tersi, sol eğilimleri de yoktur. Volkan, Türk Ordusunu sembolize ediyordu Recan'a göre. Kendi anlatımıyla:

"Yüzbaşı Volkan Türk Hava Kuvvetlerinin kahraman pilotlarını sembolize eder. Savaş için eğitim görmüş olmasına rağmen, savaşa karşıdır. Fakat barışı sürdürmek için güçlü ve caydırıcı olmak gerektiğine inanır. Yüzbaşı Volkan barışçıdır, insancıldır. Ama görevi ve vatanın çıkarları gerektirdiği zaman, bir makineli tüfeğin mermileri kadar hızlı ve kahredici olur."

Volkan gazete manşetlerinde okunulan her haberi sayfalarında konu olarak işleyebilmektedir. 1974 yılında Kıbrıs'ta çarpışır; hem de adaya yollanan ilk hava gücüne dahildir. Profesör Weissman'ın kapsülü ile uzaya çıkmıştır (*Hayalet Denizaltı* isimli macera). Amerikan ambargosu sonrasında Sovyetler Birliğinin Türkiye'ye satmayı önerdiği MİG uçaklarını denemiştir (*Çok Gizli* isimli macera). Burada Türk Sovyet dostluğunu bozmak ve kendisini öldürmek için çalışan Teyze ve Tetik isimli CIA ajanlarını yakalatmıştır (*Volkan'a Suikast* isimli macera). CIA ajanı Anderson ile bağımsız ajan Webster'ın Ege denizinde Türk-Yunan savaşını başlatacak bir operasyonlarını engellemiştir (*Yunan Adasında Panik* isimli macera). Türkiye'ye kaçak silah soktuğu için Çin'de İngiliz Gizli Servisi'nden ajan Hamilton'u tasfiye etmiştir (*İnsan Avı* isimli macera). Amerika Birleşik Devletleri Genel Kurmay Başkanlığı Haberalma Servisi'nden Sanders ile birlikte Doğu Anadolu'da kaybolan NATO nükleer savunma planlarının bulunmasını sağlamıştır (*Deprem* isimli macera). Türkiye aleyhine çalışan bir Ermeni Örgütü'nün Las Vegas'daki merkezini yakmıştır (*Gizli Ermeni Örgütü* isimli macera). Rodezya'da CIA destekli hükümet karşıtı güçlere ve paralı askerlere karşı savaşmıştır (*Paralı Askerler* isimli macera). Ruslar tarafından Irak sınırı yakınlarına düşürülen Yıldız Savaşları Projesi'nin kilit uydularından birinin bulunmasını sağlamıştır (*Yıldız Savaşlarına Giriş* isimli macera). NASA'nın davetlisi olarak X15 uçuş programlarına katılmıştır (*Uzay Üssündeki Casus* isimli macera). Batı'ya adam kaçırmakta olan Emircan Bekir ile ortak çalışarak Sovyetler Birliği'nde nükleer alandaki deneyleri tamamlaması için ailesi rehin tutulan Türk kökenli profesör Ömer Baturov'u Türkiye'ye götürmüşlerdir (*Firar Gecesi* isimli macera). Tüm bu maceralardan da anlaşılabileceği gibi Volkan hiçbir zaman bir anti-komünist değildir. Düşmanları, ideolojilerinden öte Türkiye aleyhinde çalışmakta olan insanlardır.

Volkan maceralarında hem Sovyet, hem Amerikalı casuslara karşı savaşarak, okurun milliyetçilik duygularını -gariptir ama pek de saldırgan olmayan bir şekilde- kabartırken; zaman zaman da yolu illegal bir takım işlere karışıyordu. Türk Silahlı Kuvvetleri'nin bir mensubu olduğu halde, karanlıkta kalan bazı olayları çözmek için görevlendirilmeyi talep ediyor (*Hayalet Denizaltı* isimli ma-

cera); nitekim bazı sorunları yalnız onun çözebileceği düşünüldüğünden üstleri tarafından görevlendiriliyordu (*Paralı Askerler*; *Karanlığı Delen Gözler*; *Sisli Denizde Terör* isimli maceralar) ya da ordudan ayrılıp ve üstlendiği işi tamamlıyordu (*Karanlığın Kartalları*; *Diplomat Katilleri* isimli maceralar).

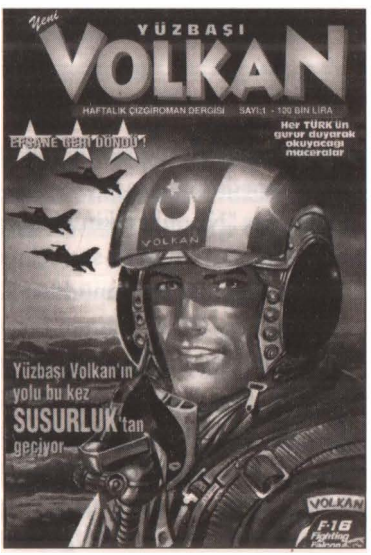
Kontrgerilla üzerine çalışmaları ile de tanınan Emekli Kurmay Yarbay Talat Turhan, Yzb. Volkan'ın maceralarında da sıklıkla rastladığımız bu durumu "operasyonel istihbarat" olarak tanımlıyor. Toplanan istihbaratın çerçevesinde verilen kararların, yasaların izin vermediği bazı hareketleri kapsaması ve bu nedenle illegal bazı ilişkilere girilmesinin bir Amerikan geleneği olduğunun altını çiziyor. Volkan, Türk Silahlı Kuvvetleri'nde bu geleneğin bir temsilcisi gibidir. Recan'ın da altını sık sık çizdiği gibi, Volkan, *"vatanın çıkarları gerektirdiği zaman, bir makineli tüfeğin mermileri kadar hızlı ve kahredici olur..."*

Karanlığın Kartalları, Volkan'ın yolunu Susurluk Kazası'ndaki ilişkiler ağından geçiren ilk macera değildir. Bir başka macerada Volkan'ın başkonsolos olan babası Ermeni terör örgütü ASALA militanlarınca şehit edilir ve Volkan, intikam alabilmek için Hava Kuvvetleri'nden istifa eder. Maceranın tanıtım yazısında Recan şöyle demektedir:

"O, artık başının buyruğunca bağımsız olarak, yalnızca silahların dilinden anlayan, yasalara başkaldırmış teröristlerle, bir makineli tüfeğin mermileri kadar hızlı ve kahredici bir dille konuşacaktır. Hem yargıçları olacaktır, hem de cellatları..."

Benzer bir biçimde *Sisli Denizde Terör* isimli macerada, ASALA militanlarınca kaçırılan Sakarya tankerini kurtarma operasyonunu yönetir. Tankeri patlatarak İstanbul'u yok etmek isteyen teröristlerin de hem yargıcı; hem celladı olacaktır.

Volkan, *Karanlığın Kartalları* isimli macerada ise "dış düşmanlar" ile değil "içteki düşmanlar" ile mücadele edecektir. Şemdinli'de ortaya çıkarılan üniformalı bir çetenin içinde yer aldığı iddia edilen eski arkadaşı Yüzbaşı Metin Önel ile buluşur ancak "kar maskeli" ve ağır silahlar ile donatılmış "vurucu polis timi"nin üzerlerine "hedef gözeterek" ateş açması nedeniyle iki polisi yaralayarak kaçar. Bu sefer bir kanun kaçağı durumundadır. Ancak politikacılardan kara para sahibi sermayedarlara, aşiret reislerinden uluslararası uyuşturucu mafyasına dek çok sayıda kişiden oluşan bir gruba karşı mücadele ettiğinden -yani doğru tarafta olduğundan- yaptıklarının yanlış olduğuna inanmaz. Vurucu tim mensubu Mor, Sarı ve Mavi kod adlı polis-



Kaptan Venüs

LAMİ TİRYAKİ

Adını aldığı Aşk Tanrıçası'na yaraşır güzelliği ile kurgu bilimin en çarpıcı, en gözalıcı konularıyla, Kaptan Venüs her Cuma sizinle...

(Alfa Yayınları reklamlarından)

Diana Palmer(Walker), Narda, Karma, Vampirella, Betty, Druuna, Dale Arden, Valeria, Red Sonja, Dlana Lombard, Gazeteci Funda, Lillyth, Ceylan Gözü, Louis Lane, Julia Kendall, Legs Weaver, Suzy Brown ve daha niceleri... Bir dolu kadın tipleme yer alır çizgi romanlarda. Genellikle ikincil rollerde gözükürler; sevgili, arkadaş, düşman ya da mağdur olarak öykülerden geçip giderler. Legs Weaver, Red Sonja gibi erkek tiplemelerin başrolü oynadığı çizgi romanlardan sivrilip çıkanları, kendi bağımsız dizisini oluşturacak kadar popüler olanları vardır. Bu açıdan yerli çizgi romanlarımıza baktığımızda, durumun daha da sınırlı olduğu çarpar gözümüze. Biri hariç hemen tüm kadın tiplemeler, ya "millî ve hamasî" tipler olarak yan "rollerde" ya da mizah dergilerinde -gazetelerde bant-karikatür olarak yer alırlar.

Alfa Yayınları'ndan çıkan bir çizgi roman başarı kazanmış bir istisna sayılabilir. Bir miktar kopya ve biraz da bizden ögelerle oluşturulan, ancak kendine has bir evreni ve okur kitlesi olan *Kaptan Venüs*'ten bahsediyoruz...

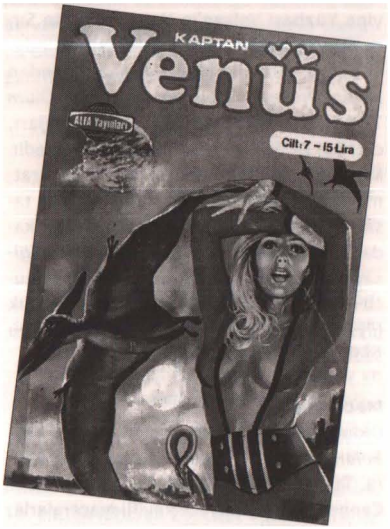
Venüs, Yüzbaşı Volkan'ın yaratıcısı Ali Recan tarafından 1978 yılında (o dönemin sosyo-kültürel özelliklerini taşıyarak) yaratılmıştır. Venüs'ün yüzünde, Farah Fawcett gibi o yılların gözde Holywood oyuncularının esintileri farkedilir. Buna karşılık balık eti bedeniyle Yeşilçam'ın kadın oyuncularını da andırmaktadır. *Kaptan Venüs*'ün tasarımıyla, tam bir Doğu-Batı sentezi oluşturulmuştur diyebiliriz. Cinsel patlama yaşanan yetmişli yıllarda, dünyanın hemen her yerinde erotik objelerin her türlü anlatıya dahli söz konusuydu. Tecimsel, estetik ya da ideolojik kaygılarla "çıplaklık" ve erotizm mevcut tüm örüntülere sızıyordu. En ciddi filmlerde bile çıplaklığa rastlanabiliyordu. Çizgi romanlar da bu dalgalanmadan kaçınılmaz olarak payını aldı. *Venüs*'ün de, yayımlandığı dönem itibarıyla, bu akıma kapılmaması düşünülemezdi elbette. *Yüzbaşı Volkan*'da olduğu gibi ölçülü bir erotizm zaman zaman *Venüs*'te de kendini hissettiriyordu. Her şeyden ön-

lere ateş ederken Volkan kendi kendine mırıldanır: "Polis değil cellat bunlar", daha sonra da kendini savunmak için ateş ederken haklılığına inanmak ister gibi tekrarlar "Ne onlara kimlik soracak, ne de kimlik gösterecek durumdayım..." Metin Önel'in ölümü ile sonuçlanan operasyonun ve kirli ilişkiler ağının önemli isimlerinden eski polis müdürü Nihat Behram'ın elinden sevgilisi gazeteci Funda'yı kurtarır. Nihat Behram bir süre önce uyuşturucu işine karıştığı için görevinden uzaklaştırılmıştır. Aralarında geçen konuşmada Behram, "... değerimizi bildiniz mi? ASALA yok olduktan sonra bir teşekkür mü ettiniz?" şeklindeki sözlerine Volkan "Vatana hizmet teşekkür beklemeden yapılır. Birkaç görevimde ASALA ile ben de savaştım. Ama sizin gibi karanlık işlere bulaşmadım..." diye yanıt verir.

Ancak bir anda eleştirdiği yöntemleri uygulayan (en azından bu yöntemle-

ce Venüs'ün göğüslerini yarı yarıya açık bırakan daracık giysisi itibariyle Venüs erotik olarak tasarlanmıştı. Ancak yine de onun sadece erotik temalı bir çizgi roman olduğunu düşünmek, pek de doğru bir yorum sayılmaz.

Kişisel olarak, Ali Recan'ın, *Kaptan Venüs*'te erotizme gerektiği kadar, üstelik çoğu kez seviyeli bir şekilde yer verdiğini düşünüyorum. Örneğin ilk macera olan *Uzayda Kaybolan Kadın*'ın girişindeki bölüm ya da yine aynı sayının 13. sayfasındaki kareler sanat tablolarını andıran oldukça estetik bir anlayışla tasarlanmıştır. Dizide, kimi sevişme sahneleri ticarî amaçlı olarak kullanılmış olsa da, *Venüs*'ü erotik çizgi roman türüne sokmaya yeterli değildir. Bazı maceralarda bu özellik zorlanmış, fakat dizinin genel havası içinde atıl kalmıştır



Tasarım

Kaptan Venüs, günümüzle gelecek arasına, yetmişli yılların gündelik hayatını ustaca yerleştirerek bir köprü kurmuş gibidir. Serüvenler, her ne kadar Türkiye olmayan ve bilinmeyen bir ülkede geçiyor olsa da bu ülke Amerika da değildir. Zaten isimlere baktığımızda-Mandrake'de olduğu gibi -Orion, Profesör Sinüs gibi anglo-sakson kökenli isimlerin tercih edildiğini görürüz. Maceralarda, Fatih Sultan Mehmet, Cengiz Han ve Herkül birlikte yer almakta, çeşitli uluslardan ve zamanlardan insanlar, ortak maceralar yaşayabilmektedirler. Aslında *Kaptan Venüs*, daha çok dünya çizgi romanı olmaya aday bir seridir.

Karakter ve mekân tasarımları da oldukça insancıl ve döneminin özelliklerini yansıtır. Erkekler, kulakları örten uzun saçlarıyla o yılların modasına uygun tasarlanmıştır. Bazı karakterler de, Alfa'nın diğer ürünlerinden alınmıştır. Örneğin Orion'un, yüzü sarı saçlı bir Yüzbaşı Volkan gibidir.

ri uygulama tehdidi savuran) biri oluverir Volkan. Nereye gideceğini soran sevgilisi Funda'ya "Ne yapacağımı bu çakalın yanında sorma bana... Yoksa onu gebertmek zorunda kalırım... Zaten halın yeterice kanlandı..." şeklinde cevap verir.

Karakterler

Volkan'ın çevresinde sık sık görülen belli karakterler vardır. Hakkı Başçavuş, gazeteci Funda ve Yüzbaşı Nusret bu karakterlerin en sık rastlanılanlarıdır.

Hakkı Başçavuş, şişman bir astsubaydır. Uzmanlık alanı uçak motor mühendisliğidir ve birçok macerada -Zagor'un sevimli tombul yardımcısı Çiko gibi- Volkan'a yardım eder. Yalnız Başçavuş da hiçbir zaman bir Türk askeri olduğunu unutmaz.

Zarko'nun Son Adamı'ndaki uzaylı tipi de yine Yüzbaşı Volkan'ın Uçan Daire'nin Sırrı (Tay Yayınları; cilt 15-16) serüvenindeki uzaylı karakterinden alınmadır. Bundan başka, Profesör Sinüs de *Gordon'un Ölüm Taşı* isimli macerasındaki (Tay Yayınları, cilt: 26) Dr. Suiss'e oldukça benzemektedir. Mekânlar, bilimkurgunun altın çağını aratmayacak kadar nostaljik, modern çevre tasarımlarının güzel örnekleri olabilecek kadar da çağdaştır. Bugünün karmaşık bilgisayar efektlerinin sindiği kaos dolu boğucu mekânlar yerine, basit ayrımları olan şık giysiler ve estetik çizimlerin hakim olduğu sade mekânlar tercih edilmiştir.

Maceralar...

Oldukça uzun bir macera olan *Uzayda Kaybolan Kadın* isimli iddialı serüvenden sonra, Taş Devrindeki Güzel, Robotlar, Ünlüler Cenneti gibi son derece keyifli maceralarla, dizi 16. sayıya kadar sürdürülmüştür. 16. sayıdan itibaren kısa, çok yüzeysel, çoğu da kopya olan maceralar, diziye sanki "zorla" devam edilmeye çalışıldığının kanıtı gibi durmaktadır.

Kaptan Venüs'te, Amerikan ekolü haricindeki çizgi romanlarda -en azından o dönem- olmayan bir özellik göze çarpıyor. İki macerasında, başka çizgi roman kahramanlarıyla maceralar yaşar. Bunlardan ilki, belki de maceralarının -bizim açımızdan- en sıcakkanlı olanı, *Kaptan Venüs Yüzbaşı Volkan'a Karşı* (Sayı: 13-15) isimli olanıdır. Ali Recan, iki ünlü karakterini, başarılı bir öyküde bir araya getirir. Sönmüş bir yıldız atığıyla çarpışan Venüs'ün kumanda ettiği yıldız gemisi, zaman boyunca geriye giderek yirminci yüzyıl dünyasının semalarına girer ve kendilerini UFO sanan, Starfighter'ındaki Yüzbaşı Volkan'la karşılaşır. Volkan'ı gemilerine alan Venüs ve ekibi, çeşitli olaylardan sonra gemilerini tamir ederek Volkan'ı yakalandığı ana geri döndürerek tekrar kendi uzay-zamanlarına geri dönerler. "Bu arada" Volkan ve Venüs'ün öpüşme sahneleri bizce unutulmazlar arasındadır.

Bir kadın olmasına rağmen Venüs'te feminist özelliklere pek rastlamayız. Tek tük göndermeler olsa da, bu tür yaklaşımlar dizinin genel seyri içinde başat olamamıştır. Örneğin *Kaptan Venüs Yüzbaşı Volkan'a Karşı* macerasının girişinde, gemi tayfalarından birinin "kadın bir kaptan" olgusunu alaya alan konuşmalarını duyan Venüs'ün adama "dersini verdiği" sahneler, oldukça erkeksidir (sayı 14).

Kimi serüvenlerde humanist mesajlar verilerek evrensel değerlere dikkat edilir. Örneğin *Zarko'nun Son Adamı* isimli öyküde, bir araştırma gemisi arızalanarak yabancı bir gezegene düşer. Gemideki astronotların durumunu araştırmakla görevlendirilen Venüs, gezegende tüm personelin öldüğünü sadece eski arkadaşı Lyra'nın

Yüzbaşı Nusret, Volkan gibi Türk Hava Kuvvetleri'nin gözde pilotlarındandır. Genelde Volkan'ın kanat subayıdır. Çoğu zaman Volkan, Nusret'in başlarına sardığı işleri çözebilmek için uğraşır. Her hikâyenin bir "kahramanı" olabileceği için Yüzbaşı Nusret, sınırlılıkları olan bir karakterdir. Hakkı Başçavuş (Rütbesinden dolayı çizgi romanın en yaşlı elemanlarından biri olması gereken Başçavuş, Volkan ve Nusret ile aynı yaştadır) ve Yüzbaşı Nusret boş zamanlarında çevrelerinde bulunan kızlarla ilgilenmek istemekte ancak çoğunlukla başarısız olmaktadırlar. Çevrelerindeki kızlar ile ilgilenmeleri başlarına birçok kötü olay gelmesi ile sonuçlanır. Hakkı Başçavuş güzel bir sarışına bakarken kaza yapar (*Uzay Üssündeki Casus* isimli macera), Nusret ise yem olarak karşısına çıkartılan bir kız ile ilgilendiği için Türk Silahlı Kuvvetleri, yeni satın aldığı bir F-16 filosunu kaybetme tehlikesi ile karşılaşır (*Buzul Casusları* isimli macera).

kurtulduğunu öğrenir. Onu kurtaran, Zarko isimli bu gezegende yaşayan ve türünün son örneği olan Zorg isimli bir uzaylıdır. Dış görünüş itibariyle bize korkunç gelebilecek bu yaratıkla Lyra arasında duygusal bir ilişki gelişmiş ve yaratığın ırkının devamına -melez de olsa-imkân bulunmuştur. Açıkça ırkçılığa karşı mesajlar veren bu serüvende, uzaylı yaratıktan olan ve dış görünümü tamamıyla Zarkolulara benzeyen bebeğin resmedildiği kareler çarpıcıdır (sayı: 8, sayfa: 14). Lyra, insana benzemeyen bebeğini büyük bir sevgiyle kucağına alır ve bağrına basar...

Venüs'ün Yayını

Venüs ilk kez 1978 yılının Kasım ayında, *Uzayda Kaybolan Kadın* isimli maceraylа yayına başladı. Venüs'ün üzerine doğru uçan yaratığın resmedildiği Yalçın imzalı özgün kapakla ve 6 lira fiyatla Alfa Yayınları'ndan çıkıyordu. Hemen hemen tüm serinin kapaklarını Yalçın ve Şahin çizdi. 1978-1979 yılları arasında, 32 ve 40 sayfalık dergiler halinde yayımlanan dizi, tam 27 sayı yayımlandı. İlk 3 sayı kapak hariç 40 sayfa, sonraki 24 sayı ise 32 sayfa olarak Tay Yayınları ekolüne uygun bir yayın anlayışıyla çıktı. Bu 27 sayı yayımlanırken, iadeler ve elde kalanlar, üçerli olarak ciltlenerek de piyasaya sürüldü. Bu seri, 9 cilt sürmüş ve toplam 28 kapak yayımlanmıştır. Fazladan olan kapak, 1. cildin kapağı olarak tasarlanmıştı. Kapaklarda fantastik ve bilimkurgu öğelerine ağırlık verilmişti. Derginin 27. sayısının sonunda ekonomik nedenler ileri sürülerek bir kapanma duyurusu yapıldı:

Değerli okuyucular!

Giderek artan kağıt sıkıntısı ve benzeri zorluklar nedeniyle bizim türümüzdeki dergilerin tümü gibi haftalık yayınımıza ara vermek zorunda kalıyoruz... Cilt yayınlarımız düzenli olarak sürmektedir... Yukarıdaki maceranın (Savaş ve Barış) arkasını ve Venüs*'ün yeni maceralarını bundan böyle 96 sayfa 15 liralık ciltlerde daha doyurucu ve daha ekonomik olarak izleyeceksiniz.*

Saygılarımızla

Ancak bu gerçekleşmeyecektir ve Venüs, 10. ciltten itibaren 29. cilde kadar tekrarlar yaparak 64 sayfalık ciltler halinde yayımlandı. Özensiz ve dayanıksız kapaklarla ve 16. sayıdan itibaren *Yüzbaşı Volkan*'ın bir versiyonu olan *Yüzbaşı Kobra*'nın *Kayıp Ülke* serüvenini üst üste tekrarlayarak Venüs'ün yayını sona erdi.

1996 yılından itibaren çizgi roman piyasasının yeniden, canlanmasına paralel olarak çıkan ilk Conan dergilerinin arka kapağında *Kaptan Venüs*'ün "pek yakında" yayımlanacağı duyurusu yapılsa da bu gerçekleşmedi.

Ancak Volkan'ın bu konuda sorunları yoktur. Her macerada rastladığı (dost ya da düşman) her kadın Volkan'la birlikte olma isteği duyar. Çoğu kez de bu isteklerinde başarıya ulaşırlar. Kadınların Volkan'a ve doğal olarak Türkiye'ye yönelik kötü bir emelleri varsa, olan şudur: Onun karizması/cazibesi nedeniyle bu emellerinden vazgeçip her şeyi itiraf edeceklerdir (*Gizli Ermeni Örgütü* isimli maceradaki Linda vd.). Eğer kadınlar "kötü" tiplemelerden değillerse kaçınılmaz olarak maceranın sonu gelmeden ölürler (*Kafkas Dağlarında Ölüm* isimli maceradaki Yüzbaşı Mary); bu Volkan'a gelecek maceralarda ayak bağı olabilecek eski sevgililerden kurtulma olanağını sağlar. Bu durumun tek istisnası Yüzbaşı Volkan'ın uzatmalı sevgilisi gazeteci Funda'dır.

Volkan ve Funda, bağımsız hayatları olan ancak çoğu kez birbirlerine olan aşklarını da ispatlayan bir çifttir. Funda, gazetesi için araştırdığı haberlerin peşi

sıra giderken tesadüfen Volkan ile karşılaşır (*Gizli Ermeni Örgütü* isimli macera) ya da bulduğu bilgileri ordu ve Volkan ile paylaşır (*Karanlığı Delen Gözler* isimli macera). Funda, kötüler tarafından Volkan'a ulaşmak için zaman zaman kaçırılır, hattâ kötüler Funda'ya tecavüz etmeye çalışırlar (*Sisli Denizde Terör* isimli macera). Ancak çizgi romanın mantığı gereği Funda üstlenmesi gereken tüm görevleri başarı ile yerine getirir. Maceranın sonunda Volkan'ın boynuna sarılır ve Volkan'ın başarısı, sevdiği kadın tarafından da onaylanır.

Yüzbaşı Volkan'ın Yayın Hayatı

Volkan, 1975 yılında Tay Yayınları'nın haftalık dergisi *Bonanza*'da yayımlanmaya başladı. Okurun ilgisi onun yine Tay Yayınları'nca 1976'da ayrı bir dergi olarak basılmasını sağladı. Önce haftalık olarak çıkan dizi 128 sayı yayımlandı. Aynı sayılardan oluşan 40 cilt-albüm oluşturulmuştu. 1978'de Ali Recan, Tay'dan ayrılarak Alfa Yayınları'nı kurdu ve Volkan, bu sefer de Alfa tarafından yayımlandı. İlk sayı 28.3.1980 tarihliydi ve dizi yaklaşık 65 sayı çıktı. Recan, Alfa Yayınları'nda eski serüvenlerin önemlice bir kısmını tekrarlar halinde piyasaya sürmekle birlikte, aralıklarla yeni serüvenler yayımlamayı da ihmal etmedi. Bu dönemde özgün, eklektik ya da kopya olan 16 serüven daha çizildi. Aynı tarihlerde Recan, Volkan'ı -sansürlenmiş kareleriyle- önce *Tercüman Çocuk* sonraları *Türkiye Çocuk*'ta yayımladı. 1997 yılında, susurluk kazasıyla ilgili politik-aktüel bir öyküyle Volkan, yeniden başlasa da, yarım kalan bir deneme oldu. Bu son serüvenin tamamlanmaması dışında en önemli özelliği, Volkan'ın ilk kez büyük boyda haftalık bir dergi olarak yayımlanması ve bilgisayar teknikleriyle çizilmesiydi. Recan, 2000 yılında Arşiv Dizisi adı altında 4 sayı süren yeni bir Volkan denemesine daha girişti. Yayımlanan tüm sayılarına ve ülke ölçeğindeki uzun ömrüne rağmen Yüzbaşı Volkan, ne yazık ki hiçbir zaman özgün olamadı. Ali Recan'ın, birlikte çalıştığı çok sayıda genç çizer, orijinalleri genellikle Fransız kökenli çizgi romanları kopyalıyordu. İşin ilginç tarafı, bu çizgi romanların zaman zaman Türkçe'de yayımlanmasıydı. Maceraların çoğu bu çizgi romanların yeniden düzenlenmiş şekliydi. Recan, genç çizerlerin kopyaladığı resimlere Volkan'ın yüzünü ekliyor ve romanın kurgusunu hazırlıyordu (Belli serüvenlerde Volkan çizimlerinde çalışan Hakan Alpin ve Metin Demirhan ile yapılan görüşmeler). Levent Cantek, *Türkiye'de Çizgi Roman* isimli çalışmasında Recan'ın işlevinin *görüntü yönetmenliği* ile sınırlı olduğunu anlatıyor.

Yuki

KAYA ÖZKARACALAR

Yerli malı çizgi roman kahramanlarımızın çoğu Karaoğlan, Tarkan gibi at binen, kılıç kuşanan tarihsel kahramanlardır. İlk bakışta bu çizginin dışında görünen Yüzbaşı Volkan bile bir anlamda böylesi tiplemelerin modern versiyonu sayılabilir. Ferdi Tayfur'un yanında yetişen Orhan Boran'ın yarattığı Yuki ise tamamen farklı bir karakter olarak ayrı bir yere sahip.

Yuki, radyo kökenli bir karakter. Miladı 1950'li yılların sonuna dayanıyor. 1959 yılının Mart ayında bir gün Orhan Boran Londra'da BBC Türkçe Servisi'nde çalışırken İngiliz teknisyenlerin montaj sırasında zamandan kazanmak için ses kayıtlarını hızlı devirde çalarken çıkan sesin etraftakilere komik gelip herkesi güldürmesine dikkat eder ve Türkçe bilmeyen kimseler bile ne dendiğini bilmeden bu sese gülüyorsa, mizahî repliklerin güldürücülüğünün bu yöntemle nasıl artacağını düşünür. Bir ay sonra Istanbul'a geldiğinde bu fikrini teknisyen Kami Acım'a açar ve onun da aklının yatmasıyla işe girişirler. Boran, daktilo başına geçerek, radyo programında kendisine eşlik edecek olan bu sesin sahibi olacak bir karakter tasarlamaya başlar: "Brezilya ormanlarından" gelen "nesli tükenmiş bir yaratık" Dinleyiciler doğal olarak bu karakteri görmeyip yalnızca sesini duyacak olsalar da yine de onlara bu yaratığı tarif etmek gerekecektir: "Tavşan kulaklı, sincap kuyruklu, kazma dişli, karamuk gözlü" bir yaratık. Ona bir de isim bulmak lazımdır... Boran, anlık bir ilhamla daktiloya yazmaya devam eder: "Yuki" (Boran'ın aktardığına göre Yuki sözcüğünün bir anlamı yoktur ama aslında Japon mitolojisindeki ve oradan çıkışla Japon popüler kültüründeki kar perilerinin adı olan "Yuki" sözcüğünü, Boran acaba örneğin yurtdışındayken bir vesileyle işitmiş ve farkında olmadan belleğinde yer etmiş miydi, bilmek olanaksız).

Yuki, 1959 Nisan'ının bir pazar günü İstanbul Radyosu'nda Boran'ın sunduğu 'Dinleyici İstekleri' programında Türk halkına tanıtılır ve ilk olarak 'Ya Mustafa' adlı şarkıyı takdim eder. Yuki'nin büyük ilgi ve beğeni gördüğü ertesi gün Boran'ın yüz elli mektup alarak dinleyici mektupları rekorunu kırmasıyla belli olur ve Yuki'nin radyodaki varlığı yıllarca devam eder.

1964 yılında Yuki, Altan Erbulak'ın çizgileriyle çizgi roman dünyasına taşınarak okuyucuların da karşısına çıkar. O dönem dergilerinin standart boyutlarındaki (örneğin *Karaoğlan*'ın boyutlarındaki), 12 sayfası Yuki çizgi romanına ayrılmış haftalık *Yuki* dergisinin sahibi Haluk Akgün'dür.

Yuki Çizgi Romanı

İlk sayıda önce, ahşap evlerin de bulunduğu, sokakları arnavut kaldırımlı bir İstanbul mahallesinde yaşayan Yuki'nin arkadaşları ve diğer yan kahramanlar tanıtılır: Şişko Nuri, çalışkan öğrenci Aferin Necdet, "mahallemizin en varlıklı ailesinin çocuğu" Oktay, yine Şişko Nuri gibi askılı pantalonu Tombik Can, kısa boylu ve kepçe kulaklı, utangaç Salça Stelyo, Eczacı Arif Bey, küçük bir kulübede köpeği ve kedisiyle birlikte yaşayan Hatçanım Teyze. Bütün bu karakterlerin takdimi sırasında anlatıcı, bir yandan karelerin içerisinde resimlerin üst tarafında yazı alanından "işte bakın birisi geliyor", "ve bir tanıdık daha" gibi ifadelerle okuyuculara hitabederken karelerin çerçevesinin dışına işaret eden konuşma balonları ile de karakterlere "merhaba", "nasılsın?" dedikçe onlar da "oo, meraba ağbi!", "eyvallah, sağolun" ve benzeri ifadelerle karşılık verirler, hattâ ilk önce sırtı dönük görünen Stelyo'ya arkadaşları, "bırak utanmayı da abilerin, kardeşlerin, amcaların görsünler seni!.." derler. Böylece sanki anlatıcının, okuyucularla birlikte mahallede gezmekte olduğu hissi çok başarılı bir şekilde verilir. Bu ilk birkaç sayfalık takdimle yalnızca karakterler okuyuculara tanıtılmakla kalmamış; okuyucuların, çizgi romanın iç evrenine (*diegesis*) 'dahil olması' da ustaca sağlanmıştır. Çizgi romanı okuma eylemi, okuyucunun elinde tuttuğu sayfalarda yer alan ve birileri tarafından yazılmış, çizilmiş, basılmış resimlere ve yazılara bakmasındaki yabancılaşmayı aşarak; okuyucu, anlatıcı ve çizgi roman karakterleri aynı evrenin içinde buluşmuşlardır (Bir macera bitip diğeri başladığında okuyucunun elinde tuttuğu maddi bir ürünü okumakta olduğunu anımsatarak yabancılaştırıcı 'bu maceranın sonu', 'yeni macera' gibi ibareler, macera adları olmaması, maceralar dizisinin akışının yalnızca "ertesi sabah" gibi sıradan geçişlerle sayfalar boyunca sektesiz sürmesi de bu durumla uyum içinde olacaktır). Maceralar, karakterlerin başından geçecek, anlatıcı aktaracak ve okuyucu okuyacaktır ama sacayağının bu üç unsurunun *üçü* de adeta aynı evren içinde yeralacaklardır. Çizgi romanda böylesi bir tarza başka bir örnekte rastladığımı anımsamıyorum; sinemada dahi birebir benzerini bulmak çok zor.

Takdim faslının sonunda anlatıcı "Efendim, annamadım... Kimi unuttum dediniz? Ha, evet, o da burda... Kambersiz düğün olmaz elbet..." diyerek Yuki'yi de takdim eder. Yuki'nin görünümü, radyodaki tasvire birebir uygundur, hattâ uzunca ve büyük bir kuyruğu da vardır. Ancak bu kuyruk, karakterin antropomorfik yapısıyla en uyumsuz uzvu olduğu için olsa gerek ilk birkaç sayıdan sonra pek çizilmez olur (kimbilir belki de Yuki, kuyruğunu pantolonunun içine sokmaya başlamıştır!) Şişko Nuri ve Salça Stelyo'nun da çehrelerinin görünümü kısa sürede rötüşlanır, Stelyo'nun kafası bir hayli yassılaşırken, Nuri'ninki az biraz daha toplulaşır.

Yuki'nin ilk maceraları en fazla bir sayıda başlayıp öbür sayıda bitecek kadar kısa (bazen daha da kısa) ve konu itibariyle çok 'basittirler.' Dört sayfalık takdim faslından sonra topu topu 11 sayfa süren (no. 1-2) ilk macerada, mahallenin şipşak fotoğrafçısı bir yere kadar gittiğinde fotoğraf makinesine mukayyet olan Şişko Nuri, nalet bir müşteriyi Yuki'nin yardımıyla oyalamaya çalışır, adam öfkelenince Yuki onu kısa bir kavgada mağlup eder; adamın firari bir katil olduğu ortaya çıkar ve polise teslim edilir.

Böylesi birkaç maceranın arasında 29 Aralık 1964'te çıkan 5. sayıda Yuki, arkadaşları ve Hatçanım ile Arif Amca'yla birlikte yeni yılı kutlar, hattâ partiye "Orhan" (O. Boran) da katılır! Üstelik bu yılbaşı partisi, aynı zamanda "Yuki Kulübü"nün açılış partisidir - derginin 3. sayısında okuyucuların üye olacabileceği ve üyelerine rozetler ve hüviyet kartları dağıtacak bir Yuki Kulübü kurulmasının kararlaştırıldığının duyurulmuş olduğunu eklemek gerekli. Bütün bunlar, yılbaşına denk düşen sayıdaki macerada yılbaşı partisinin gündeme gelmesi, Orhan Boran'ın da görünmesi, okuyuculara daha önce önduyurusu yapılmış olan gerçek Yuki Kulübü'nün açılışının bu macera içinde yaşanması hep yukarıda karakterlerin takdim faslı bahsinde açıklanan okuyucunun gerçek evreni ile çizgi romanın kurgusal evreni arasındaki yabancılaştırıcı ayrımın aşılma-

sına yönelik çabaların diğer ustaca örnekleridir.

Kısa ve 'basit' maceralar yeni yılda da devam ederken 10. sayıda Yuki ve şurekası, Şeker Bayramı'nı kutlamak için (muhtemelen bu sayının çıktığı tarih Şeker Bayramı'na denk düşüyordu) Hatçanım'a giderler, bir sonraki sayı Hatçanım onlara çocukluk anılarını anlatmasına ayrılır. Bu sayıda *Yuki*'nin cumhuriyet ideolojisini sahiplenme ve aktarma misyonu söz konusudur: "Sokağa o kara çarşaflar altında umacı, hayalet gibi çıkardık [...] Aynada kendimi çarşafla gördüğüm gün çok korkmuş çok ağlamıştım [...] Annemle tavukla civciv misali sokağa çıkardık. Çarşaftan çok utanırdım [...] Hocalarımız yani öğretmenlerimiz korkunç kara sakallı uzun deynekli adamlardı [...] Eski zamanın hiç de imrenilecek bi yanı yoktu." Kahramanlarımız dışarı çıktıklarında sokaktaki güzel bir genç kıza bakarak kendilerine sorarlar ve hep bir ağızdan cevaplarlar: "Bu kızcağız çarşaflı mı güzel çarşafsız mı?" "Çarşafsız! Çarşafsız!"

13. sayıda Yuki'ye bir mektup gelir: "Ali Eraslan'la Tekin Akanlı adında iki arkadaş" bir füze planı göndermiştir! Bunun gerçek okuyuculardan gelmiş gerçek bir mektup olup olmadığını bilmek olanaksız ama öyle olduğunu tahmin edebiliriz... Böylece Yuki'nin o tarihe kadarki nispeten en uzun macerası başlar. 29 sayfa boyunca süren (no.13-15) bu macerada Yuki ve arkadaşları, mektuptan çıkan plana göre derme çatma bir füze yapıp Ay'a giderler. Dönüşte uyuyakalıp rüya gördükleri anlaşılır ama nasıl olduysa hepsi aynı rüyayı görmüşlerdir... Bundan sonra Yuki'nin maceraları gittikçe daha uzun sürmeye başlar ve konular tam anlamıyla 'macera' niteliğine kavuşur: Haydutlar, esrarengiz bir prenses, "perili" bir şato, Yuki'ye bir iksirle uçma yetisi veren bir bilimadamı, 40 Haramiler, atom bombası denemeleri, hırsızlığa zorlanan bir cambaz, Altan Erbulak'ın bir gazete bantı kahramanı olan Kibar Hırsız'ın ta kendisi, Yuki'nin kopyası katil bir robot, çocukları kaçırıp dilenciliğe zorlayan bir çete, görünmez adam, futbol maçları, ölümsüzlük formülü gündeme gelir.

Bu maceralar sırasında Yuki'nin arkadaşları arasında artık Şişko Nuri ve Salça Stelyo iyice ön plana çıkarlar, maceraları genellikle bu üçlü yaşar, diğerleri (cambazlı macera hariç) pek ortalıkta görünmezler, -bu arada derginin okuyucu mektupları köşesinde bir okuyucu bu karakterlere ne olduğunu sorar!

Yuki'nin bu maceralarında konuların ilk maceralara oranla daha gelişkin olmasının yanı sıra yaşı nispeten küçük çocuklara hitapeden çizgi romanlarda çok sık rastlanmayan bir olgu da zaman zaman söz konusudur: Ölüm. İlk olarak, Yuki'nin bir iksirle geçici bir süre için uçma yetisini kazandığı maceranın sonunda iksirin mucidi bilimadamı, evcil kargasının bir düğmeye kaza sonucu basmasıyla meydana gelen patlamanın kurbanı olur: "Zavallı ihtiyarcık! Sırlarıyla beraber yok oldu!.." (no. 30). Ancak Yuki'nin maceralarının bu açıdan asıl en şaşırtıcısı Yuki'nin kopyası katil robotla ilgili olanıdır (no.44-48). Bu macerada çok sayıda masum kişinin sapır sapır öldürülmesi görünür. Maceranın başında Yuki'ye benzeyen bir siluet hırsızlık için girdiği evlerde iki kişiyi (birini başına çekiçle vurarak!) öldürür. Daha sonra Yuki'nin kopyası, bir karakolu basarak içerideki polislere makineli tüfekle yaylım ateşi açar: "Hepinize ölüm!" Bir sonraki karede namlunun ucundan duman tüterken yerde polis cesetleri yatmaktadır. Bu da yetmez, robot Yuki, polis okulu yatakhanesini basar: "Kalkın ulaan! [...] Çabuk dizilin şu duvarın önüne! [...] Dualarınızı etmek için beş saniyeniz var." Beşe kadar saydıktan sonra ateş açar: "... ve zavallılar sapır sapır dökülüdler..." Ölümsüzlük iksiriyle ilgili macerada ise, kötü adamın ölümüne bizzat Yuki sebep olur; iksiri ele geçirmeye çalışan haydutların şefi elinde tuttuğu el bombasını, Yuki'nin fırlattığı bir tabancanın kafasına isabet etmesi sonucu elinden düşürür ve bomba patlar: "Yaptıklarını hayatı ile ödedi!.."

Bu tip vakalar, Yuki'yi sevenlerin en azından bazıları tarafından biraz yadırganmış olsa gerek. Maceranın bitiminde Yuki evine gittiğinde Aslı Selçuk* adlı bir okurundan (A. Selçuk'un fotoğrafı bir önceki sayıda Yuki Kulübü üyeleri arasında basılmıştı!) gelen mektubu okur (no. 68): "Sevgili Yukicik, başından tabancalı, bıçaklı olaylar yerine kılıçlı serüvenler geçse daha iyi olmaz mı?" Yuki, "İlahi Aslı kardeş... Kılıcın kalkanın devri çoktan geçmiş artık. Yarın sabah Aslı'ya bi cevap yazarım... Şimdi iyi bi uyku çekeyim..." diyerek yatar. Derken gecenin karanlığında kılıçlı pelerinli esrarengiz bir gölge Yuki'yi yatağından kaçırıp atının terkisine atarak masalımsı bir ülkeye götürür!.. Bir şekilde Nuri'nin de dahil olduğu bu maceranın bitiminde (no. 74) iki kahramanımız da evlerine dönüp sabah kalktıklarında geceleyin harika bir rüya gördüklerini söylerler... Ay'a Seyahat macerasında olduğu gibi bir okur mektubundaki tavsiyeyle başlayan bu macera da aynı şekilde 'yoksa her şey bir rüya mıydı?' bilinmeziyle bitmiştir.

Yuki çizgi romanları hakkında söylenmesi gereken son bir husus da araya zaman zaman bir hayli hınzır bir mizahın serpiştirilmiş olduğu olsa gerek. Örne-

(*) Bu isim, tesadüf ya da isim benzerliği olamayacak kadar Turhan Selçuk'un aynı adlı kızını çağrıştırmakta (ed).

ğin daha 5. sayıda Yuki ve Nuri tarafından kovalanmakta olan Hatçanım'ın kedisi Sarman, mini etekli genç ve güzel bir kadının bacakları arasından geçer, ardından da Yuki hiç durmadan aynı 'yoldan' geçer: "Kusura bakmayın ablacım. Herkes burdan geçiyor da." Nuri de aynı yoldan geçmeye kalkınca genç kadını doğal olarak yere düşürür. Manzarayı seyreden bir adam hınzır biçimde gülümseyerek aklından şöyle geçirir: "İşte bir kız böyle düştü."

Yuki dergisi

Yuki dergisinin ön iç kapağı, 'Orhan Boran Anlatıyor' sayfası olarak ayrılmıştı (bu başlık 21. sayıdan itibaren kullanılsa da baştan itibaren ön iç kapak Boran'a tahsis edilmişti) ve burada Boran, sanki radyo programındaymışçasına anektodlar, fıkralar anlatıyor, bazen de dergiyle ilgili olarak okuyucularla 'sohbet' ediyordu. Asıl okuyucuyla sohbet sayfası ise 'Yuki Dert Dinliyor' başlığını taşıyordu; 'Yuki' bu sayfa da okuyucu mektuplarına yanıt veriyor, gerektiğinde dergiyle ilgili duyurular yapıyordu. 'Yuki Dert Dinliyor' sayfası 47., 'Orhan Boran Anlatıyor' sayfası ise 48. sayıda son buldu; 50. sayıda Boran'ın bir aylık tatile çıktığı ve dönüşte sayfasına devam edileceği duyurulduysa da bu gerçekleşmedi.

Derginin okuyucularıyla olan iletişimi uzun süre oldukça yoğun geçmiş gibi gözüküyor. 1965'in başında kurulan 'Yuki Kulübü' üyelerinin vesikalık fotoğrafları, 6. sayıdan 67. sayıya kadar dergide yayımlandı (2000'e yakın üye olsa gerek). İki kez Spor Sergi Sarayı'nda (bugünkü Lütfi Kırdar Salonu) düzenlenen törenlerle okuyuculara kura ile hediyeler dağıtıldı.

Yuki, ilk sayılarında *Mary Poppins* romanını ilaveler halinde okuyucularına sundu. Ancak derginin -*Yuki* çizgi romanı dışındaki- asıl zenginliği dolgu malzemesi olarak kullandığı çok sayıda çizgi romandı: Önceleri yalnızca ikişer sayfalık 'Sahaların Kaplanı' ile başlayan bu uygulama özellikle ilave romanın sona ermesinden sonra yoğunlaştı, her sayıda genellikle 18 sayfa farklı çizgi romanlara ayrıldı. Bunlar içinde en kayda değerler olarak *Unutulmuş Şehir* (no. 12-23), *İki İzci* (no. 23-44) ve özellikle Brik Bradford'un toplam 185 sayfa tutan *Başka Dünyalarda* macerası (no. 26-49) sayılabilir. *Kara Hayalet* adlı çizgi roma-

nın (no. 44-49) da Edgar Wallace'ın *Black Abbot* romanının uyarlaması olduğunu kaydetmek gerek. 50. sayıdan itibaren ise 'Komikler' adı verilen karakterlerin farklı maceraları yayımlandı. Bu dönemde zaman zaman *Yuki* sayfalarında yeralan az sayıdaki diğer çizgi roman arasında sonraki kuşakların televizyondan 'Taş Devri' olarak tanıdığı *Mağara Çocukları*'nı (no.69-70 ve 74) saymak gerek. 'Orhan Boran Anlatıyor' sayfasının sona ermesinden sonra ön iç kapaktaki tek sayfalık çizgi öykücüklerdeki karakterlerin arasında Gaston da yeraldı. Bu arada dergide bir Türk çizerin de çizgi romanına yer verilmişti: 22. sayıda biten *Futbol Kaplanı*'nın yerine yine bir futbol çizgi romanı olan Ferit Öngören'in *Altanbey Kulübü* (no. 23-37).

Yuki'nin 1966'da sona eren ilk serisinin ardından aynı yıl yayına başlanan ikinci seride eski maceralar tekrar yayımlandı. *Yuki*, 1973'ten bu kez Şilliler Yayınevi tarafından küçük boy olarak yine eski maceralarıyla yayımlanmaya başlandı. İşin ilginci, her sayının başındaki ilk karedeki 'Yuki' logosunun altındaki 'çizen: Altan Erbulak' ibaresi bu yeni yayında siliniyordu, yeni derginin kapak resimleri de Erbulak tarafından değil, başka bir ressam tarafından çiziliyordu.

Walt Disney Çizgi Romanları

KAYA ÖZKARACALAR

Herhalde "dünyanın dört bir köşesinde milyonlarca çocuğun severek okuduğu" klişesini en fazla hakeden çizgi romanların başında Walt Disney çizgi romanları gelir. Çizgi roman sanatı içindeki konumu bir yana, dünya çapında *yaygınlık* ve *tanınmışlık* açısından açık farkla önde olduğunu söylemek haksızlık olmaz. Öyle ki Walt Disney markasının neredeyse Coca Cola gibi tüm dünyayı fethetmiş bir marka olduğu söylenebilir. Bunda kuşkusuz esas pay Disney çizgi romanlarının çok daha geniş bir Disney popüler kültür ürünleri ağının (çizgi filmler, eğlence parkları vd.) parçası olmasında yatıyor.

Walt Disney'in öyküsü tam Amerikalılar'ın kendi kültürlerine yakıştırmaktan hoşlandıkları bir başarı öyküsü: Zekâsı, yeteneği, vizyonu ve de azmi dışında sıfırdan başlayan bir Amerikan evladının dev bir imparatorluğa giden öyküsü. Disney'in zekâsı, yeteneği, vizyonu ve azmine diyecek bir şey yok gerçekten ama Disney öyküsünün bir de ABD dış politikasıyla her iki taraf için de kazançlı bir uyum ve işbirliği göstermekten, çalışanlarının emek ve yeteneklerinin hakkının asgari derecede verilip azami derecede sömürülmelerine kadar farklı unsurları da yok değil. Uzun lafın kısası bu genç animatörün 1928'de ilk sesli çizgi filmi yaparak başlayan yükseliş öyküsü bu yazının ilgi alanının esas itibariyle içinde değil.

Disney stüdyosunun çizgi roman sahasına girişi 13 Ocak 1930'da önce bizzat Walt Disney'in yazıp Ub Iwerk'in çizdiği günlük Mickey Mouse gazete bantıyla oluyor - Mickey bantlarının hazırlanmasını başlangıcından çok kısa süre bir sonra Floyd Gottfredson devralıyor. Disney çizgi kahramanları listesine birkaç yıl içinde yine Mickey gibi önce çizgi filmlerde piyasaya çıkıp sonra gazete bantlarına da geçen Pluto, Goofy (Minnie ise ilk çizgi filmden beri Mickey'nin

Ulus Gazetesi çocuk ilavesinin logosunda kullanılan Walt Disney kahramanları (1938).

sevgili olarak onunla beraberdi) ve nihayet 1934'te Donald Duck da katılacak ve bu asabi ördeğin popüleritesi kısa sürede Mickey'ninkini geçecekti. Bu gazete bantları 1935'te yayın yaşamına başlayan *Mickey Mouse Magazine* dergisinde de tekrarlanıyordu - 1939'da çıkmaya başlayan ve 'Four Colors' ya da 'one-shots' olarak bilinen başka bir seride ise yalnızca çizgi romanlara yer veriliyordu. Bu serinin çok tutması üzerine 1940'ta *Mickey Mouse Magazine*'in adı *Walt Disney's Comics and Stories* olarak değiştirildi ve ağırlıklı olarak çizgi roman dergisine dönüştürüldü. Ancak bu durumda gazete bantları stoğu dergiler için yetmemeye başladı ve 1941'den itibaren dergiler için özel olarak çizgi romanlar hazırlanmaya girişildi. İşte bu aşamada Carl Barks (1901-2000) devreye girecekti.

Disney stüdyolarının çizgi film departmanında özellikle Donald çizgi filmlerinde çalışmakta olan Barks, 1942'de çizgi romanlara transfer oldu. İlk ürünü Jack Hanna ile ortaklaşa çizdikleri ve 'one-shots [bir-seferlikler]' serisinden yayımlanan *Donald Duck Finds Pirate Gold* adlı çizgi romandı. Bir 'ördek evreni' yaratan Barks zamanla Donald çizgi romanlarının ardındaki esas isim haline geldi. Donald'ın yeğenleri ve sevgilisi Daisy (çizgi film kökenli olan bu karakterler Barks devreye girdiğinde zaten vardılar) ile ABD'de pek tutmayıp esas itibariyle dış piyasalarda görülen Ludwig von Drake (Profesör Çalkafa) hariç, Scrooge McDuck (Varyemez Amca) başta olmak üzere bu evrenin pek çok tanınmış karakteri Barks ürünüdür: The Beagle Boys (Maskeliler Çetesi), Gladstone Gander (Şansıbol), Gyro Gearloose (Bilgin Dayı) ve Magica de Spell (Kötü Cadı). 1966'da emekli olan Barks'ın damgasını vurduğu dönem, Disney çizgi romanlarının en parlak dönemidir. ABD'deki çizgi roman piyasasındaki yaygın uygulama sonucu Barks, yalnızca ücretli eleman olarak çalışıyordu ve kahramanlarının telif hakkından yoksundu. Disney, piyasadaki diğer kurumlardan öteye giderek yazar-çizer takımının çizgi romanlara imza atmasına dahi izin vermiyordu (halen de vermemektedir, Disney çizgi romanları yalnızca yarı-anonim [!] 'Walt Disney' imzasıyla yayımlanır). Belirgin kalite farkı nedeniy-

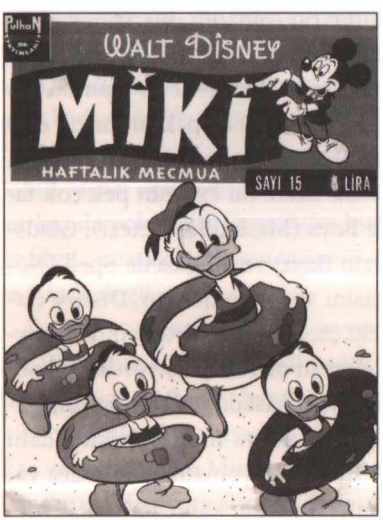
le Disney hayranları tarafından ayırdedilen bu kalem, kulaktan kulağa "the good artist" (iyi sanatçı) şeklinde anılarak bir efsaneye dönüşmüştü. Ancak yıllar sonra kimliği ortaya çıkan bu 'iyi sanatçının' eserleri, diğer Disney sanatçılarınınkiyle beraber, titiz bir çalışma sonucu tek tek endekslenecekti.

1962'de Disney çizgi romanları, Dell yerine Gold Key tarafından yayımlanmaya başladı. Bu tarih, Disney çizgi romanlarının gerileyişinin başlangıcı kabul edilir. Barks'ınkiler hariç diğer ürünlerde belirgin bir kalite düşüşü söz konusuydu ve bir süre sonra Barks'ın da emekli olmasıyla birlikte Disney çizgi romanları eski cazibelerini yitirdiler ama muhtelif yayıncı değişiklikleriyle ve hattâ 1984-86'da toptan bir kesintiyle birlikte günümüze dek geldiler. Öte yandan bizzat Amerikalı yazar-çizerler bazen dış pazarlarda yayımlanan Disney dergileri için çizgi romanlar hazırladıkları gibi bu ülkelerdeki bazı yerli çizgi romancılar da bu dergilerde çalışarak ün yaptılar, özellikle İtalyan piyasasına özel Disney karakterlerinin de yaratıldığı İtalya'da zamanla neredeyse özerk bir Disney evreninin oluştuğu söylenebilir.

Türkiye'de Disney Çizgi Romanları

1934'te yayına başlayan çocuk dergisi *Afacan*, Walt Disney ürünlerine yoğun biçimde yer veriyordu. *Afacan*'ın yayıncıları ayrıca takriben 1936'da *Miki Fare Yamyamlar Ülkesinde*, *Miki Fare Cüceler Ülkesinde*, *Miki Fare Devler Ülkesinde*, *Miki Fare Robenson*, *Miki Fare* gibi çizgi roman albümleri/kitapları da yayımladılar.

1950'li yıllarda da bazı Disney çizgi roman yayınları piyasaya çıkacaklardı ancak Türkiye'nin ilk uzun soluklu Disney çizgi romanı Pulhan Yayınları'nın (Ali Nusret Pulhan) 1962'de yayımlamaya başladığı haftalık *Miki* olsa gerek. Büyük boy derginin her dört sayfasından ikisi renkli olarak basılıyordu. Kapakların incelenmesinden Pulhan'ın malzemelerinin doğrudan ABD'de basılan dergiler değil, ya İtalya'da basılan dergiler ya da ABD'li yayıncıların Avrupa'ya yaptığı servis kaynaklı olduğu anlaşılıyor. Bu arada Pulhan'ın *Miki*'sinde ilk sayılarda yerli çizer Mıstık'ın ürünlerine (Nasrettin Hoca, Taş Devri ve devamlı maceralarıyla Dörtgöz Ali) de dolgu malzemesi olarak verildiğini kaydetmek gerek. 1964'e geldiğimizde Pulhan'ın baskı kalitesinin özellik-



le renkli sayfalarda zaman zaman bozulduğunu, bazen monokrom basıldığını görüyoruz. 1966'da Disney çizgi romanlarının yayınını *Renkli Miki* ile Arkın Kitabevi (Ramazan Gökalp Arkın) devralıyor. İsmi bir yana, bu standart boy haftalık dergi de ikişer sayfa siyah-beyaz, ikişer sayfa renkli bir yayın. *Renkli Miki*'nin kaynaklarının en azından bir bölümü, dış pazarlar için üretilip ABD'de yayımlanmayan maceralar. Bu dergide dolgu malzemesi olarak Arkın kitapevinin ayrıca bastığı Disney resimli kitaplarından öyküler de tefrika edilmişti. *Renkli Miki*'nin akibeti bir hayli ilginç: Bir okuyucu anketiyle derginin aynı fiyattan ve aynı sayfa sayısıyla yayına devam etmesinin mi yoksa fiyatın ve sayfa sayısının artırılmasının mı tercih edileceği araştırılıyor ve ezici çoğunluk değişikliği tercih edince 24'üncü sayının ardından derginin yayını durduruluyor. 1970'te Disney çizgi romanlarının bu kez Ankara'dan yayımlanmaya başlanması söz konusu. Hakkı Bigeç'in çıkardığı haftalık *Miki Maus* Dergisi bu kez iyice küçük boy ve öncekiler gibi sayfaları dönüşümlü olarak ikişer sayfa renkli/siyah beyaz esasına göre ama kuşe kapaklı yayımlanıyor. İlerleyen sayılarda baskı kalitesi düşen dergi yaklaşık 50 sayı sürüyor. Daha sonra bir de Tay Yayınları, Disney çizgi romanlarını devralıyor. Tay'ın yarı renkli, yarı monokrom *Miki* dergisinin kapaklarından anlaşıldığı kadarıyla bu dergideki malzemelerin kaynağı ise Gold Key'in *Donald & Daisy* gibi dergileriydi (belki de onların Avrupa baskıları). Disney çizgi romanları, 1990'lardan beri ülkemizde kuşe baskılı ve tam renkli olarak yayımlanmakta ve ekonomik kriz dönemlerinde dahi nispeten yüksek tirajlar elde etmektedirler.

Çizgi Roman Çocukluğum

NURŞEN GÜLLÜOĞLU

Çizgi roman denilince aklına "Tommiks-Teksas" gelenlerden değilim. Hayatım boyunca okuduğum "Tommiks-Teksas" sayısı da üçü dördü geçmez. Çünkü bu tür zararlı (!) yayınları okumam babam tarafından yasaklanmıştı. Kendisi kültürlü ve aydın bir adamdı ama bu tür vurdulu-kırdılı yayınları okuyan bir kız çocuğu -Allah korusun!- ilerde bir "Kalamiti Jane" olma riski taşıyabilirdi. Ben de uslu bir aile kızı olarak babamın sözünü dinledim ve daha sakin sulara yelken açtım (Aslında Çelik Bilek'i fena halde yakışıklı buluyordum ama kader utansın). Tommiks, Çelik Bilek, Zagor ve Kinova'yı babamın zoruyla terketmiştim, Tenten, Red-Kid gibi biraz daha medeni kahramanlar da bana cazip gelmedi nedense. Halbuki bunların da pekçok talibi vardı. Geçenlerde bir arkadaşım çocukluk aşkının Tenten olduğunu, büyüyünce onunla evlenmeyi kurduğunu söylüyordu. Ben daha entelektüel olanı seçtim ki, tanıştığım ilk çizgi kahraman "Profesör Nimbus" idi. Beş yaşındaydım. Prof. Nimbus, *Cumhuriyet* gazetesinin ikinci sayfasında, sol alt köşede yayımlanan bir çizgi bant idi. Adından anlaşıldığı gibi profesördü. Sürekli bulutların arasında dolaşır, tuhaf buluşlar yapıp güç durumlara düşerdi (Nimbus'un yağmur bulutu anlamına geldiğini tabii ki o zamanlar bilmiyordum, ama sözcük kulağıma çok melodik geliyordu). Orta yaşlarda, oval hatlı, kısa boylu, gözlüklüydü. Kel kafasının üzerinde ucu kıvrık, anten benzeri bir uzantı taşır -belki de bu kafasında kalan tek tel saçı idi- ve bu yüzden oldukça yüksek tepeli, siyah bir fötr şapka takardı. Yazısız bir çizgi banttı ama yaşım gereği karelere çok belirgin bir anlam veremez, her akşam babam elinde gazeteyle eve gelince "Nimbus'u anlat" diye kucağına tünerdim. Oldukça sıkı bir Nimbus tiryakisiydim. *Cumhuriyet*'te yayını bitene kadar takip ettiğimi anımsıyorum. Birkaç yıl önce başka bir nedenle ansiklopedi karıştırırken

"Nimbus" karşıma çıkıverdi. Çok sevindim ve eski bir dostu yıllar sonra yeniden görmenin heyecanını yaşadım. Meğer 1934 yılında A. Daix tarafından yaratılmış ve günlük bir yayın organında yayımlanan ilk Fransız çizgi roman tiplemesiymiş. Daha sonra J. Darthel ve R. Velter tarafından yeniden ele alınıp işlenmiş. Benim takip ettiklerim sanırım bu sonuncusunun çizgileriydi. Çizgi romana başlangıç için farkına varmadan iyi bir seçim yapmışım.

Yaşım ilerledi ama eve giren gazete değişmedi. Bu yüzden *Cumhuriyet*'te yayımlanan "Tiffany Jones" ve "Modesty Blaise" de Nimbus'un yanı sıra hemcinslerim olarak biri güzelliği, diğeri gözüpekliğiyle tiryakiliklerim arasına girdiler.

Evdeki değişmeyen gazete *Cumhuriyet* olunca *Hürriyet* ve *Milliyet*'le ya hafta sonları ya da akraba ve komşu gezmelerinde karşılaşıyordum. *Hürriyet* söz konusu olunca da doğal olarak "Güngörmüşler" ve "Fatoş"! "Fatoş"u da çok severdim ama "Güngörmüşler" biraz daha ağır basardı. Galiba orta sınıftan ziyade küçük burjuva eğilimliydim.

Tonton'un sonradan görme, sosyetik halleri, şık giysileri, şapkaları, komik topuzu, opera merakı, Şaban'ın karısıyla taban tabana zıt kalender ve babacan halleri, fırça saçlı, koca göbekli, sevimli görüntüsü, zaman zaman ortaya çıkan kızlarının güzelliği, Tonton'un düzenbaz erkek kardeşi Nuri, meyhaneci Bekri... hepsine bayılırdım. Ara sıra ciltli olarak piyasaya çıkan *Fatoş* ve *Güngörmüşler* dergilerini hemen alır, birkaç kez okur, siyah beyaz resimleri boyar, gazetede yayımlanan çizgi bantlardaki tipleri keser (gazeteleri yalvar yakar komşulardan temin ederdim), kendi kurguladığım senaryolarda oynatırdım. Her ne kadar *Güngörmüşler*'in gölgesinde kalsa da, *Fatoş*'un da sıkı takipçisiydim. Özellikle Basri'nin kocaman sandviçlerini, kahkülünü, sürekli şekerleme yaptığı kanepesini, küvette kullandığı sırt fırçasını çok komik bulurdum. Şimdi düşünüyorum da, bu çizgi bantların bizlere bu kadar hoş ve ilginç gelmesi o zamanki aile yapımızdan ve sosyal yaşantımızdan kaynaklanıyor olsa gerek. Zamane çocuklarının *Fatoş* ve *Güngörmüşler*'e pek gönül düşürdüklerini sanmıyorum. Biz oturma odamızdaki somyalarda uyurduk, Basri bizde değil oturması, girilmesi dahi yasak olan salondaki kanepede; biz henüz duşa bile geçeme-

Bir Teks Willer Yayımcısının Kinova'yla Başlayan Kişisel Portresi...

RAŞİT ÇAVAŞ

Her şey bir ateşle başladı... Yüksek bir hastalık ateşiyle.

Yıl 1960 ya da '61 olmalı. İlkokul ikideyim. Yer, çevresiyle bütün ilişkisi kapalı, 14 bin nüfuslu bir il merkezi. İlçelerinin birçoğu bugün en çok tanınan tatil kasabaları (Bodrum, Marmaris, Datça, Köyceğiz, Fethiye) olan Muğla. Bugün on beş dakikada ulaşılan Sakar Geçidi'ne o yıllarda, askerîyeden ıskarta Jeep'le 3-4 saatte gidiliyor dolambaçlı yollardan ve Gökova Körfezi'nin ucunda, daha sonraları Muğla Şehir Kulübü'nün babamdan önceki baş aşçısı olacak olan Mümin Usta'nın köhne ahşap lokantasından başka bir tek yapı yok.

Kocamustafendi İlkokulu'nda okuyorum. Bütün ilkokul öğretmenleri öyle midir bilmem ama bana dünyanın en iyisi gibi gelen Melek Özver'in öğrencisiyim. Sınıfta iki ya da üç öğrenci (biri Hilal Köseoğlu, öbürü de Gülsün Tolga) var hali vakti yerinde olan. (Onların, minyatür boyda çocuk masallarının çizgi roman versiyonları vardı). Bir de üçüncü sınıftan sonra arkadaşlığımı ilerleteceğim PTT müdürü'nün oğlunun (adı, Sedat?) durumu iyi.

Yoksuluz. Aslında herkes yoksul. Örneğin ders kitabı dışında hiç kitabım yok. O yaşlarda hiç olmadı da. Ama bir şeyler oluyor: Daha birinci sınıfta okulun hemen karşısındaki çocuk kütüphanesini (İl Halk Kütüphanesi?, Halk Eğitim Merkezi Kütüphanesi?) keşfediyorum. Okuldan sonra, (ikinci sınıftan sonra olmalı) oraya gidiyorum. Ve... Çizgi romanları keşfediyorum... 1950 yıllarının -ve öncesinin- çizgi roman dergileri. Bir hazine! Kimbilir nerden gelmişlerdi ya da kim armağan etmişti. Bütün *1001 Roman* koleksiyonu mesela. Bütün *Doğan Kardeş* koleksiyonu hattâ.

PTT Müdürü'nün oğlu ise benim için dünyanın en zengin çocuğuydu. Çünkü ona her hafta (koleksiyoncular daha iyi bilir, belki de her ay?) Türkçe Walt Disney/ Vakvak Amca/Miki Fare dergileri geliyor... İnanılmaz ama renkli sayfaları olan dergiler. Benim gibi hiç kitabı olmayan biri için mucize onlar. PTT binasının üstündeki lojmanlarına sık sık gidiyorum ve defalarca okuyorum. Orası da zaten çocuk kütüphanesinin hemen biraz ötesinde. Muğla'da o yıllarda her yer, her yere çok yakındı.

miş, kazandan su dökünüp yıkanırken, Basri küvette sırtını sabunlardı. Annelerimiz en eski giysileri içinde, saç baş dağınık, ot süpürgelerle halıları süpürmeye çalışırken, Fatoş iki dirhem bir çekirdek, hiç bozulmayan bukleli saçlarıyla elektrik süpürgesi kullanırdı. Biz eve buzdolabı aldığımızda bütün apartman halkı görmeye gelmiş ve alet adeta ortak kullanılır olmuştu, Fatoşların evindeyse buzdolabı sıradan bir aletti. Üstelik onlar da bizler gibi orta sınıf bir aileydi. Fatoş ve Basri'nin komşuları Apti ve Maviş çifti ise bana daha modern gelirdi. Çünkü Fatoşların yatak odasında anne-babamızınki gibi iki kişilik bir karyola vardı. Halbuki Apti ve Maviş tek kişilik iki karyolaya sahiptiler. Günümüz yaşantısı içinde bu saydıklarımın hepsi sıradanlaştı, çağın gerisine düştü, artık en basit evlerde bile bunlar bulunur oldu. Cep telefonları, uydu antenler, bilgisayarlar, internet bağlantıları üç-beş yaşındaki çocukların bile kullanımına sokulmuşken, Fatoş'un evi pek zavallı, yaşantısı pek ilkel kaldı. Sözün kısa-

Kısa sürede çizgi romanlarla birlikte öbür kitaplara da geçiyorum. Bunda ilkokul öğretmenimin yönlendirici etkisi olduğu kadar, halamın benden beş altı yaş büyük kızı Ayla'nın da etkisi oluyor... Okuyuş o okuyuş... Hâlâ okuyorum.

İlkokul ikideyken bir gün annem ve babam (nedenini hatırlamıyorum ama sanırım bir düğün nedeniyle olmalı) İzmir'e gidiyorlar. O yıllarda uzun burunlu otobüslerle Muğla-İzmir arası tam on iki saat. İnanılmaz virajlar ve sürekli bulanan mideler. Ben nedense onların döndüğü gün hasta yattığımı hatırlıyorum ya da belleğim güzel bir sahne olması için ateşli bir hastalık uydurmuş bana. O ateş arasında bana hayatımın ilk kitabı geliyor armağan olarak: Bir Kinova fasikülü. Kimbilir kaç kuruştu. Kaç defa okuduğumu bilmiyorum. Binlerce kere olmalı. Kinova'nın küçük boynuzları ve kötü Kızılderilileri öldürüşü, Kızılderililerden kaçarken ormanda bir dala zıplayıp atını koşmaya bırakışı ve kendisinin dalların üzerinden boş atın peşinden dört nal koşan kızılderilileri alaycı bir biçimde izleyişi, Kinova'yı olağanüstü bir yaratıktan çıkarıp bir intikamcı insan yapan Sam Boyle adı, arkadaşı "keşşaf" Long Rifle... her santimetre karesiyle o sayı zihnimde çakılı (hangi yılın hangi sayısı olduğunu erbabı biliyordur).

Sonra birkaç yüz metre ilerde olan (ama bana o küçücük ayaklarımla çok uzaktaymış gibi gelen) bugün yıkılmış olan ve eskilerin sakat olduğu için uçamayıp oradaki bir çınar ağacında misafir kalan "hacı leylek"inden hatırlayacakları Koca Han'ın önündeki caminin duvarına dizilmiş ikinci el çizgi romanları keşfediyorum. Çok ucuzlar... Çok çok ucuzlar. Hattâ neredeyse bedava denecek kadar düşük bir paraya da hemen orada okumak için kiralanıyorlar... Ama bu para bile yok bende. Hiç param yok. O zaman bir okuma tekniği keşfediyorum. Kiralamış birinin yanına gidiyorum, (çok hızlı okuyabildiğim için) o okurken -kızmıyorsa- omzunun üzerinden çabucak okumaya çalışıyorum. Ve bu kez Kızılderililerin kötü olmadığını keşfediyorum. Gece Kartalı Teks Willer öğretiyor bunu bana. Hukukun yasa demek olmadığını, yasaların birtakım alçaklar tarafından konmuş (aman kimse yanlış anlamasın, o zamanki Amerika'yı kastediyorum) ve yalnızca alçakların işine yarayan düzenbazlıklar olduğunu ve bireysel çıkışlarla kötülerin cezasının verilebileceğini öğreniyorum Teks ve arkadaşlarından. Sanırım varolan yasal düzenin, eşitsizliği ve kötülüğü çözmeyeceğini düşünerek solcu olmamın ilk tohumlarını da Teks atmış oluyor. Beni solcu yapan "abim", Teks Willer'dir.

Teks, o gün bugün en çok sevdiğim kahramandır. Daha sonraları ona ihanet etmeden yeni kahramanlar peşinde koştum, yeni idoller yarattım kendime ama Teks hep,

sı otuz-kırk yıl sonra durum tersine döndü. Belki şimdi bizi çizgi roman yapsalar Fatoş'a ilginç gelebilir.

Hürriyet'te daha sonra Sezgin Burak tarafından çizilen *Bizimkiler* bantı ise nedense beni pek çekmedi. Fatoş ve Güngörmüşler'i okurken, komşuları olduğu için Bizimkiler'e de bir bakış atar ama açıkçası pek fazla zevk almazdım.

Milliyet'in çizgi bantları ve çizgi romanlarıyla ilgili pek fazla anım yok. Yalnızca "Cici Can"ı, şirin bir köpek olan "Boncuk"u ve "Hasbi Tembeler"i anımsıyorum. Bir de -sanırım Hoş Memo olsa gerek- bir çizgi romanın finaliyle ilgili olarak okuyucular arasında yarışma açıldığını hatırlıyorum ama eve alınan bir gazete olmadığı için aklımda kesin birşeyler kalmamış.

İlkokuldayken *Doğan Kardeş* dergisi almaya başladım ve "Karakedi Çetesi" ile tanıştım. Arka kapakta idiler tam kadro. Aradan geçen kırk yıla yakın zaman tipleri çok ince ayrıntılarıyla hatırlamama engel. Ama reisliğini bir karakedinin yap-

dönüp dolaşıp aynı dürüst yerde bulduğum abim olarak kaldı. Onun olduğu yerde hiçbir kötülük cezasız kalmıyordu. Oysa gerçek hayatta hiç de öyle olmuyordu. Sonra idollerim ölebiliyorlardı. Bütün büyük devrimciler gibi. Ama Teks, işte elli yıldır, yalnızca biraz daha yakışıklılaşmış, biraz daha olgunlaşmış, yirmilerindeki oğluna rağmen elli yıldır hâlâ aynı yerde duruyor ve hâlâ hiçbir kötü onun elinden kurtulamıyor.

İkinci ateşli hastalık, lise ikide yakalıyor beni. İzmir'deyiz artık ve sabahtan başlayıp öğleden sonra üçe kadar İzmir Atatürk Lisesi'nde okuyorum. Annem, herhalde evde okuyacak hiç kitabım olmamasından da ötürü bana kitap almak istiyor, yatakta okuyup zaman geçireyim diye. Çünkü hâlâ ders kitabı dışında kitap satın alamayacak durumdayız, okula giden iki küçük kardeşim daha var ve annemin tek "hastabakıcı"lık maaşına bakıyoruz hepimiz. Gerçi kitap okuma ihtiyacımı yıllardır başka ve parasız yollarla giderebiliyordum artık. Aydın'da ortaokuldayken, okuldan sonra önce Köyişleri Bakanlığı'nın (?) kütüphanesine gidiyor orada kitap okuyor, sonra akşamüstü İl Halk Kütüphanesi'ne gidiyor oranın da "iare" yani ödünç kitap verme servisinden yararlanarak eve ayrıca akşam okumaları için kitap götürüyordum.

Köyişleri Bakanlığı Kütüphanesi'nin kitaplarını, en üst rafın en solundaki birinci kitaptan okumaya başlamıştım: Yaman Koray, *Deniz Ağacı*. Hâlâ denizi bu kadar ustaca yazan yazar tanımıyorum. İkinci ya da üçüncü kitabın *Matmazel Noraliya'nın Koltuğu* olduğunu da hatırlıyorum, onlarca cilt tutan dünya ikizleri serisini ya da *İki Çalgıcının Seyahatleri* serisini, bütün Jules Verne'leri ve 13-14 yaşındaki benden en az on yaş büyük olan kütüphaneci kızı ne kadar beğendiğimi de hatırlıyorum. İl Halk Kütüphanesi'nden ödünç aldığım kitaplara kaba kâğıttan bir kap geçiren kütüphaneci teyzeyi ise hiç unutmuyorum. O ne kitap sevgisiydi! Çağlayan Yayınları'nın *Merihten Saldıranlar* türünden serileriyle başladığım kitaplarını, Refik Halid Karay'ın aynı yayınevinden çıkmış popüler kitaplarıyla sürdürdüm. Hepsi aynı boydaydılar ve ben gene rafların bir yerinden sırayla her şeyi okumaya başlamıştım.

İzmir'de muhteşem bir şey karşıladı beni: Lise kütüphanesi. Hemen kütüphanede çalışmaya başladım. Ne kadar çok kitap okuyordum, öğleden sonraki dersler bittikten sonra. Lise birdeki tarih öğretmenimiz Ferruh Senan aynı zamanda Millî Kütüphane müdürüydü ve lise sonda da oraya kapılanacaktım (Artık hayatımın hazinesinde, binlerce metrelik kitap koridorlarında özgürce dolaşabilirdim. Burada orijinal Almanca ilk baskılardan oluşmuş Karl Marx koleksiyonu bile vardı).

tığı çeşitli cins ve boylarda kedilerden oluşmuş bir sokak çetesinin maceralarını anlatıyordu (Yıllar sonra Akif Pirinççi'nin Feliade'sini okurken çete gözümün önünde canlandı. Tabii bizim çete Francis ve avanesinin yanında çok masum kalıyordu). Çizeri Selma Emiroğlu Aykan'dı. Sonradan ilk Türk kadın çizgi romancı olduğunu öğrendiğim Emiroğlu, *Doğan Kardeş* tarafından "Selma Ablanız" olarak tanıtılıyor ve yurtdışında yaşıyordu. Aynı zamanda eski bir *Doğan Kardeş* okuru ve ünlü çizer Yalçın Emiroğlu'nun da kardeşi idi. Bugün bile hâlâ inanılmaz güzellikte bulduğum çizgilerine hayrandım. Yalnız "Karakedi Çetesi"ni çizmekle kalmıyor, derginin ön kapağını da resimliyordu. Hattâ bir Ocak sayısının kapağına tutulmuş, günlerce karşıma alıp seyretmiştim. Kapakta, bir pencereden karlı bir gecede gökyüzü görünüyordu. Pencerenin kıyısına bir kız çocuğu ve kedisi oturmuş (sanırım Selma Emiroğlu bir kedi hastasıydı) karın yağışını izlemekteydiler. Aslında sıradan bir görüntüydü ama öyle canlı renkler öyle çarpı-

İşte bu durumdayken, (yani yukarda anlattığım durumdayken) hastaydım ve ateşliydim ve evde kitap yoktu. Tarif ediyorum, dizinin adını veriyorum ve annem Kemeraltı'ndaki Millî Eğitim Bakanlığı Kitabevi'nden en ucuz dizi olan *1000 Temel Eser*'den 1 liralık (10 liralık?) bir Remzi Oğuz Arık, *Coğrafyadan Vatana* almış olarak geri geliyor.

Ertesi yıl, ilk kez kendi kitaplarımı satın alıyorum. Hem de toptan. O yaz, İzmir Millî Kütüphane Derneği'nin başkanı Necdet Öklem'in yazdığı *Devrim Tarihi*'nin teksir edilmesi işinde çalışıyorum. O işten aldığım parayla hemen İkinci Beyler'deki minik kitapçıya koşuyorum ve o günlerde en çok imrendiğim yayınevi olan Bilgi Yayınları'nın ilk 54 kitabını (birincisi Ingmar Bergman'ın *Yedinci Mühür*'ü, elli dördüncüsüyse Kemal Tahir'in *Devlet Ana*'sının ilk baskısı) toptan alıyorum. Yıl 1971. Evde bir kitaplık yok ama benim artık 54 kitabım var. Gözlerimi ayırmadan bakıyorum onlara uzun uzun.

İlk Kinova yok artık. Kimbilir nerelerde kayboldu. Ama *Coğrafyadan Vatana* hâlâ benimle. O ikinci ateşli hastalık sırasında 15-16 yaşlarımda yolumu yarı yarıya çizmişim artık. Ben kitaplarla ilgili bir işte çalışacağım. Çok kitabım olacak. Ve çok kitap yayımlayacağım. Ve ilerde bir gün mutlaka Teks yayımlayacağım.

Sonrası başka bir hikâye. İnatla önce İzmir Millî Kütüphane'de çalışmak isteyişim, sonra İstanbul Süleymaniye Kütüphanesi'nde kütüphanenin 400 yıllık tarihindeki en genç memuru oluşum (yaş 20), 1974 yılından bu yana hayatımı hep kalem yoluyla (kuşkusuz asla edebî yoldan değil) kazanmaya çalışışım, Türkiye'nin en iyi editörlerinin (E Yayınları, Cengiz Tuncer; Arkın Yayınları, Rekin Teksoy; Milliyet Yayınları, Tarık Dursun K; AnaBritannica'dan bu yana Nuri Akbayar) doğrudan ya da teğet çıraklıklarını yapışım, AKM'de program sorumlusu olarak çalışırken bile Sven Hassel savaş romanları redaksiyonunu terk etmeyişim, Senay Haznedaroğlu'yla yayınevini kurmaya kalkışımız ve üç yıl önce bir Frankfurt Kitap Fuarı'nda *Teks*'lerin (kuşkusuz bütün Bonelli Comics'in) dünya haklarını elinde bulunduran Ervin Rüstemoğlu'yla karşılaşışım... hepsi uzun bir hikâye.

Çok kitabım olacaktı. Onbinin üzerinde kitabım var. Eninde sonunda yayınevi olacaktı. İşte, Oğlak Yayınları. Eninde sonunda *Teks* yayımlayacaktım. Yayımladım. 400 kitabın ve (Mart 2002 tarihi itibariyle) sekiz *Teks* albümünün ve Ocak 2002'den sonra da aylık yayın bayrağını orijinal 401. sayıdan başlayarak devraldığımız aylık *Teks*'lerin içinde "Yayın Yönetmeni ya da Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Raşit Çavaş" yazıyor.

İnsana "artık ölsem de gam yemem" dedirten bir durum değil mi?

cı çizgilerdi ki, şimdi bile netlikle ve burnumda kar kokusuyla hatırlamaktayım. Sonraları *Doğan Kardeş* dergisi tarz değiştirdi, daha ince fasiküller halinde çıkmaya başladı, benim hayatıma başka dergiler girdi. O günden bu yana ne Selma Emiroğlu, ne "Karakedi Çetesi" bir daha karşıma çıktı. Hâlâ merak ederim, "Selma Ablamız" acaba şimdi nerelerdedir?

Bende iz bırakan bir başka çizgi roman Türkiye yayınevinin çıkardığı *Çocuk Haftası* dergisinde yayımlanan "Aliş İle Maviş'in Maceraları"dır. Çizeri Mustafa Eremektar (Mıstık) idi. Aliş ile Maviş, biri erkek, diğeri kız iki kardeştiler. Aliş gözüpek, atak, meraklı bir tipken; Maviş daha temkinli, daha duygusaldı. Farklı maceralar yaşarlar, her bir macera birkaç hafta sürerdi. Aklımda yer eden iki maceradan biri Kapadokya'da geçen bir hortlak öyküsü (Biraz turistik nitelikli idi. Peri Bacaları, yer altı şehirleri filan...) diğeri de Aliş ile Maviş'in küçültülerek bilimsel bir deney adına şırınga içinde insan vücuduna enjekte edildikleri

bir fanteziydi. İkincisinden çok yararlanmıştım. İnsan vücudundaki pek çok organı Aliş ile Maviş'in seyahatleriyle tanımış, işlevlerini öğrenmiştim. Sanırım çizerin amacı da buydu. Tıpkı Selma Emiroğlu gibi Mıstık da o doyumsuz çizgileriyle derginin kapağını da resimlerdi. *Çocuk Haftası*'yla, Aliş ile Maviş'le, Mıstık'ın çizgileriyle birlikteliğim *Çocuk Haftası* yayınını sona erdirene kadar sürdü. Aldığım sayının son sayı olduğunu okuyunca çok hüzünlenmiş, okula gidip arkadaşlarıma artık *Çocuk Haftası*'nın çıkmayacağını söylemiş, kimseden de olumlu ya da olumsuz tepki alamamıştım. Çoğu bön bön yüzüme bakmıştı. Böyle bir derginin varlığından bile haberleri yoktu anlaşılan. Herkesin en az bir dergi okuduğunu düşünen ben, epey bir hayal kırıklığı yaşamıştım. O sırada derginin ikinci sayfasında yeni başlamış bir çizgi roman vardı. Horas Vimpıl adında, çelimsiz, pısırık görünüşlü bir sporcunun, atletizm dalında olimpiyat seçmelerine katılmasını konu ediniyordu. Seçmelerde Horas tahminlerin aksine müthiş bir performans gösteriyor, engelleri bir bir aşıyor, rekorlar kırıyordu. Çizgi roman beni çok sarsmıştı ama dergi yayınına son verince hevesim yarım kaldı. Aklımda bir cümle kalmış: "Çekingen Horas bir harikadır." Bir atletizm yarışını ya da olimpiyat oyunlarını televizyonda izlerken çağrışım yapar,

kendi kendime "Çekingen Horas bir harikadır" diye söylenir, ince bir hüzünle Horas'ı ve onun yarım kalan olimpiyat serüvenini hatırlarım (tamam, itiraf ediyorum muzipçe söylediğim de olmuştur).

Çocuk Haftası'ndan sonra hayatıma *Zıp Zıp*, anneannemin deyişiyle "Zipzip" girdi. Zıp Zıp tamamı çizgi romanlardan oluşan bir dergiydi. Çizgi romanların ve kahramanların çoğunu hâlâ en ince ayrıntısına kadar hatırlarım: "As Futbolcu Vensan Larşe" derginin ilk çizgi romanı idi. Ailesiyle birlikte yaşayan ve profesyonel olmaya çalışan bir amatör idi. Bir de kızkardeşi vardı. Acar bir gazetecinin maceralarının anlatıldığı "Yaman Gazeteci Rik", bir otomobil yarışçısını kahraman seçen "Yarışçı Con", Orta Amerikalı pilotların yaşamlarının anlatıldığı "Gökyüzü Bekçileri" (?), hepsi birbirinden sürükleyici idi. Benim favorimse "Sirk Dünyası" idi. Bu çizgi roman bir sirkte geçerdi. Kahramanları da Maji ve Tedi adında bir kız, bir erkek çocuk, sirk müdürü Bay Todburger, iri kıyım bir zenci olan Taras-Bulba ile Hintli İndra idi. Sirk çadırında yaşarlar, karavanda yatar kalkarlar, değişik ülkelere seyahat ederler, değişik maceralara karışırlardı.

İki yılı aşkın bir süre çıkan *Zıp Zıp* hem çok eğlenceli, hem de öğretici bir dergiydi. Renkli olarak basılırdı. Çok sevmiştim. Yalnızca ben değil ev halkı, hattâ oturduğumuz siteden pek çok kişi de benden ödünç alarak dergiyi okurdu. Yayını sona erince, babam dergileri ciltletmişti. Sıkıldıkça tekrar tekrar okurdum. Bugün bile okuyabilirdim ama büyüme çağındaki kızkardeşim resimlerine bakma bahanesiyle zaman içinde hepsini yırttı.

İlk gençlik çağına adım atma yolundaki kız çocuklarının çoğu gibi benim de *Tina* maceram vardır. Ceylan Yayınları'nın çıkardığı *Tina*, bütünüyle kızlar için düşünülüp kotarılmış bir dergiydi. Kapağından çizgi romanlarına, kahramanlarından konularına kadar tüm içeriği kız çocuklarına yönelikti. Sanırım yılda bir iki kez ciltli olarak da yayımlanırdı. Derginin kapağında hep bir kız çocuğu resmi olurdu. Bizim Türk tiplerinin çok dışında, Kuzeyli havası taşıyan, çok güzel, ışıltılı saçlı, parlak tenli, kırmızı yanaklı, sağlıklı kız çocuklarıydı bunlar. İçin için imrenirdim. Dergideki çizgi romanlarda hep kız karakterler başrolde olurdu. Tabii yan roller oynayan erkek kahramanlar da yok değildi. Örneğin "Manken Kız Barbie." Şu bildiğimiz Barbie bebeklerin çizgi romana uyarlanmışı idi. (O zamanlar Türkiye'de Barbie bebekler satılmazdı. Yurtdışından gelen bir akrabası tarafından Barbie bebek hediye edilmiş arkadaşlarımıza kıskançlıkla bakardık) Barbie bir manken, Ken de onun sevgilisiydi. (Bütün kızlar bilir, Ken'in de oyuncak bebeği vardır). Barbie şık elbiselerini podyumda sergileyerek çeşitli maceraların kahramanı olurken, Ken de ona yardım ederdi.

Bir başka çizgi roman "Jackie ve Deli Gençlik" adını taşıyordu. Beatles ve benzeri grupların popüler olduğu bir dönemdi. Jackie de bir pop şarkıcısıydı. Deli Gençlik adındaki bir grupla sahneye çıkıyor, bu arada da çeşitli olaylara ka-

rışıyordu. "Sevgili Chum Yum Yum" ise Brenda Burn adında bir gazeteci kızın Uzakdoğu maceralarını ve orada karşılaştığı Chum Yum Yum adındaki kimsesiz bir çocukla olan dostluğunu konu ediniyordu. Dergiye adını veren "Tina", dişi ajan "Jane Bond" diğer sürekli çizgi kahramanlardı. Kapaktaki kızlar gibi kahramanların da hepsi güzel, şık, zeki ve dallarında başarılıydılar. Ayrıca birkaç haftalık bölümler halinde klasik romanların ve ünlü filmlerin çizgi roman versiyonlarını da okurduk. Örneğin Charles Dickens'in "Dombey ve Oğlu" adlı romanı ile başrolünü Yul Bryner'ın oynadığı ünlü film "Kral ve Ben"i ilk kez *Tina* dergisinde çizgi roman olarak okumuştum. Arka kapağın iç yüzünde yarım sayfalık bir bölüm halinde "Moomin Ailesi" diye bir çizgi roman daha vardı. Şekilsiz yaratıklar olan ve anne, baba, iki çocuktan oluşan bu aile istedikleri zaman şekil değiştirebilirlerdi. Yıllar sonra bu çizgi romanın çizgi filmini küçük oğlumla birlikte "Tonton Ailesi" adıyla televizyonda izledim. Hattâ şekil değiştirirken birbirlerine "Değiş Tonton!" diye hitap ediyorlardı ki bir dönem çocukları arasında bu deyiş moda olacaktı.

Tina'da çizgi romanların yanı sıra okuyucu mektupları, dönemin pop starları ve oyuncularıyla yapılmış röportajlar, şarkı sözleri vs. gibi bölümler de vardı. Çok severek okuduğum *Tina*'nın ne zaman ortadan kaybolduğunu ise sanırım ergenlik problemlerim arasında pek farkedemedim.

Zaman zaman babama yalvararak aldırdığım -çünkü bunlar biraz pahalıydı- çizgi dergiler arasında "Miki" ve "Vak Vak Kardeş"i unutmak Walt Disney'e saygısızlık olur gibi geliyor. Bu dergiler, gazete bayilerinde, ara sıra boy gösteren, düzenli olarak satılmayan, çok sayfalı, ciltli dergilerdi. Her biri baştan sona bir ya da birkaç macerayı içerirdi. Miki ve Minnie'nin, Donald Duck'ın, Varyemez Amca'nın ve yeğenlerinin başından geçenler, bizleri Türkiye'nin renklerinden uzaklaştırır, şöyle Yeni Dünya'ya doğru sürüklerdi. Doğrusu çizgiler de, derginin baskısı ve içeriği de pek farklı ve hoş gelirdi. Genelde birinci hamur kağıda basılır ve renkli olurdu. Halbuki aldığım dergiler içinde -*Zıpzıp* hariç, ki o da üçüncü hamurdu- tamamı renkli olanına pek rastlamamıştım.

Çocukluk aşklarımdan biri de "Yumurcak" adıyla haftalık *Resimli Roman* dergisinin içinde yayımlanan yabancı kökenli bir çizgi romandı. Çizgili tişörtü ve tulumuyla sarışın velet Can, kendi gibi sarışın annesi, ince-uzun babası, bol tüylü köpeğiyle bahçe içinde bir evde yaşar, bukleli saçlı kız arkadaşı ile komşulara "illallah" dedirtirdi. Zamanla çizgi filme dönüştü, televizyonda uzun yıllar izledik, hâlâ da zaman zaman izlemekteyiz.

Bunlar benim çocukluk çizgi romanlarım, çocukluk kahramanlarım, düşlerimin prens ve prensesleriydiler. Şimdi hiçbir çizgi romanda bu tadı bulamıyor ve hayıflanıyorum.

yedi

UZAKTAKİ GÜNEŞ

Neden Japon Popüler Kültürü? Neden Manga?

MUTLU BİNARK

Bu çalışmada Japon çizgi romanları, yaygın olarak bilinen adı ile "manga" bir popüler kültür türü olarak irdelenmeye çalışılacaktır. Manga olgusunun -tutkunluk ya da "fan" olma olgusu anlamında- anlaşılabilmesi için, öncelikle Japon toplumunda egemen ve bağımlı sınıflar arasındaki ilişkilerin, toplumsal rızanın kazanılma mekanizmalarının, popüler kültür ürünlerini etkileyen toplumsal örüntülerin ve değişimlerin ele alınması gerekmektedir. Bu nedenle, bu yazıda manga, Japon popüler kültür tarihi bağlamında tartışılmaktadır. Ayrıca, manga alt türlerine ilişkin çeşitli sınıflandırmalar, manga endüstrisi ile Japonya'da ve dünyadaki manga pazarı konuları kısaca irdelenecektir.

Dikkat edilmesi gereken bir nokta da Türkiye'de manga türü veya alt türlerinden her hangi bir örneğin şimdiye kadar telifi ödenerek Türkçe'ye çevrilmemesidir.[1] Dolayısıyla bu tür üzerine Türkiye'de bilinenler çoğu zaman Batı dillerine çevrilmiş örnekler ve Batılı araştırmacıların çalışmalarından edindiklerimize dayanmaktadır. Türkiye'de 1990'lı yıllardan itibaren küresel pazara dahil olma çabalarının bir sonucu olarak, tüketim kalıpları ve tüketici beğenileri iyice katmanlaşmış, buna koşut olarak Türkiyeli çizgi roman okurlarının İngilizce'ye çevrilmiş manga örnekleri ile buluşması gerçekleşmiştir. Bilindiği üzere, manga, "anime" (animasyon/Japon canlandırma sineması) ile birlikte, 1980'lerin ortala-

1 Türkiye'de telifi ödenerek yayımlanan yetişkinlere yönelik tek manga örneği Tanaka Masashi'nin "Gon" adlı yapıtıdır. Bu yapıtın Türkçe'ye çevrilmesinde konuşma balonlarının hiç yer almaması önemli bir rol oynamıştır. Gon, soyu tükenmiş küçük bir dinozorun hayvanlar dünyasında hayatta kalma mücadelesini ve yaşamak için gerekli olan pragmatizmini anlatmaktadır. Ayrıca Gon'un bir kısmı *Darkwood Sakinleri* dergisinin 5.sayısında (1996) yayımlanmıştır. Öte yandan çocuklara yönelik animelerin çizgi romana dönüştürülerek yayımlanması ilk olarak "Heidi", "Marko" ve "Şeker Kız Candy" ile başlamış, günümüzde "Pokemon", "Digimon" ile devam etmektedir.

rından itibaren Japon popüler kültürünün dünyada en yaygın olarak bilinen ve küresel pazarda dolaşıma giren en başarılı örnekleridir. Türkiye'de de manga türüne duyulan merakı, hiç kuşkusuz anime izleme alışkanlığı etkilemiştir. Özellikle, hem 1970'lerin ikinci yarısında devlet televizyonunda (TRT) yayımlanan "Heidi", "Vikingler", "Şeker Kız Candy", "Marco", "Uçan Kaz", "Arı Maya", "My Me Angel", "Voltran" vd. hem de 1990'ların ikinci yarısında özel kanallarda yayımlanan "Oscar:The Rose of Versailles", "Sailor Moon", "Pokemon", "Digimon", "Dragon Ball" vd. Japon çizgi filmleri ile yetişen bir kuşağın, daha sonra İngilizce basılmış manga okurluğuna yönelmesi gerçekleşmiştir. Çizgi film dünyasından manga dünyasına giren okurlar, "Akira"dan (Otomo Katsuhiro), "Ghost in the Shell"e ("Koukaku Kidoutai"-Shirou Masamune), "Black Jack"e (Tezuka Osamu) gibi klasikler/kültler ile tanışırak; Amerika'da VizCommunications, Amekomi tarafından yayımlanan anime ve manga dergilerinin ve *Mangajin* gibi dergilerin izleyicileri olmuşlardır. Anime ve manga türünün son yıllarda Türkiye'de artan bir merak uyandırması nihayetinde "fan kulüplerin"[2] kurulmasına, Ankara ve İstanbul'da Japon animasyon günlerinin düzenlenmesine yol açmıştır.

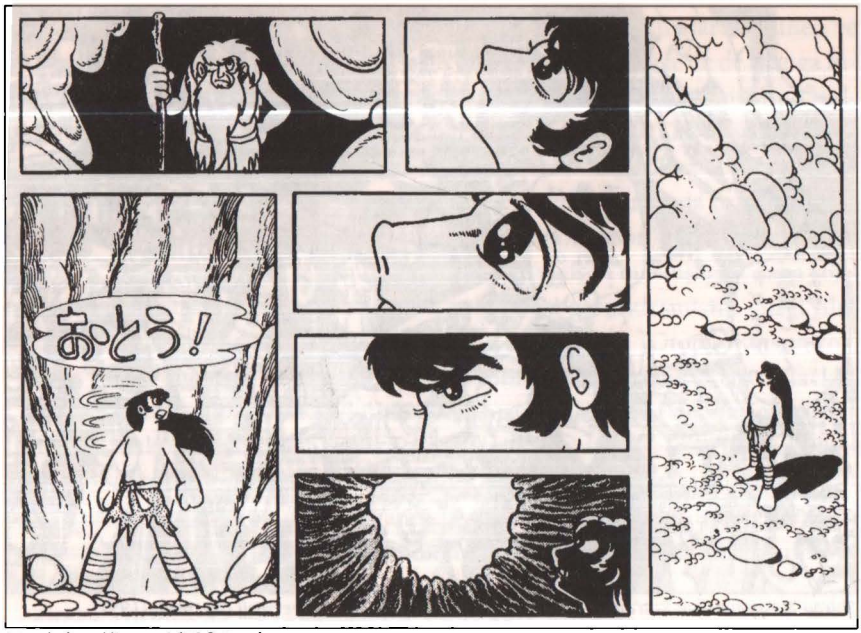
Ancak Türkiye'de "manga" denildiğinde akla gelen bazı çağrışımlar, daha doğrusu kalıp yargılar vardır. Bu kalıp yargıları şu şekilde özetlemek mümkün: manga metinlerinde iri gözlerle ve renkli saçlarla çizilmiş karakterlerin genel olarak Uzak Doğu'lu insanın fizyolojik özelliklerini yansıtmaması; manga metinlerinde özellikle erkek bakışının ve arzusunun doyurulması; manganın yoğun ve yüksek düzeyde (özellikle cinsel içerikli) şiddet içeren karelere sahip olması. Bu kalıp yargıların Türkiye'de Japon popüler kültürünün üretim ve pazarlama mekanizmasının bilinmemesinden ve ithal edilen örneklerin yoğun olarak belli alt-türlerden örneklerden oluşmasından kaynaklandığı söylenebilir. Manga türünü ve alt türlerini irdelemeye başlamadan önce, Türkiye'de özellikle çizgi romanların popüler kültür üzerine çalışan araştırmacılar tarafından ya ihmal edildiğini ya da diğer popüler kültür ürünleri ve tüketicileri arasındaki ilişkilerin değerlendirilmesinde olduğu gibi, genelde metin çözümlemesinden yola çıkılarak, çizgi romanların toplumsal gerçek olarak adlandırılan durumları/koşulları ve "gerçek" toplumsal aktörleri temsil etmediği, "tarih"i bozduğu, bu çizgi romanlar ile okurlarının kurdukları ilişkinin ise bir tür toplumsal gerçeklikten kaçma ve fantezi dünyasında rahatlama şeklinde değerlendirildiğini belirtmek gerekiyor. Manga türü de hiç kuşkusuz bu bakış açısı içerisinde benzeri şekilde etiketlendirilmiştir. Üstelik Japonya'da da özellikle eğitim bilimleri ve psikoloji alanında yapılan anaakım çalışmalarda manga ve anime ürünlerine kuşku ile yaklaşılmış, bu ürünlerin tüketiminin başta çocuklar olmak üzere ve insan-

2 Bkz. www.anime.gen.tr

Shirou Masamune'nın Batı'da büyük popülerlik kazanan Ghost in the Shell çalışması (1991).

ları sahte dünya kurgularında yaşamaya yönlendirdiği öne sürülmüştür. Japonya'daki feminist araştırmacılar ve medya kuramcıları benzer bir şekilde "seinen" ("yetişkin") ve bunun bir alt türü olan "ero" ("erotik") manga'ları hedef alarak, bu manga ürünlerinde kadının sadece bedene ve ete indirgenmesini, pornografinin, scopophilia'nın (izleme hazzının) ve cinsel şiddetin doğallaştırılmasını, cinselliğin metalaştırılmasını eleştirmektedirler. Feminist araştırmacılardan bazıları da "shoujou manga"nın ("genç kız mangası") genç kızlar arasındaki yaygınlığını, ataerkil kadın-erkek ilişkilerinden kaçışa yol açması ve bu ilişkiler düzeni ile mücadele etmeyi engellediği için eleştirmektedir. Öte yandan manga tüketimi toplumsal bir olgu olarak tanımlandığı için olsa gerek, bir yandan Japon üniversitelerinde "manga çalışmaları" programı ve dersleri açılmakta, manga ve alt türleri incelenmekte, belli bir manganın metinsel çözümlemesi yapılmakta ve manga okurlarının alımlaması lisansüstü araştırma kapsamında incelenmektedir.[3] Bir yandan da üniversitelerin dışında yer alan bağımsız araştırmacılar tarafından mangayı ve alt-türlerini inceleyen çalışmalar yayımlanmaktadır. Manga üzerine çalışmaların Japonya'da 1980'lerin ikinci yarısından itibaren, Batı'da ise 1990'ların ikinci yarısından itibaren bu alanın/konunun bereketinin farkına

3 Örneğin, Kyoto Seika Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde; Toyou Üniversitesi Toplum Bilimleri Fakültesinde; Tsukuba Üniversitesi Sosyoloji Bölümünde; Osaka Üniversitesinde Eğitim Bilimleri Fakültesinde manga konusunda ders ve araştırmalar yürütülmektedir.



Tezuka'nın Hinotori (1967) çalışması.

varıldığı söylenebilir. Popüler kültür ürünü olarak manga ve alt türlerini tüketmek "akademik ilgi" alanına girdikçe, manga'nın kendisi daha da kurumlaşmış; adeta Japon "halk" kültürünün bir parçası konumuna gelmiştir. Japonya'nın çeşitli kentlerinde açılan "manga müzeleri",[4] bu popüler kültür ürününe yüklenen etnik-kültürel anlamın bir ifadesidir. Hattâ, Japon popüler kültürünün keşfi ve sahip çıkılması sürecinde, manga neredeyse Hidetoshi Kato'nun öne sürdüğü gibi (1989: 316) "özgün" bir tür olarak değerlendirilmiştir.

Japon Popüler Kültürü: 1900'lardan 2000'lere

Manga tarihi ile ilgili çalışmalarda manganın kökeni odun üzerine resmetme gibi geleneksel resim sanatlarıyla ilişkilendirilir. Geleneksel Çin ve Japon edebiyatında metinde yer alan karakterlerin, mekânların ve olayların tasvir edildiği baskı resimler ile bu çizgi roman biçemi arasında ilişki kurulur. Oysa bir popüler kültür ürünü olarak manga, Japonya'da kitlesel üretim ve tüketimin gerçekleşmesiyle, yani sanayileşmeyle ortaya çıkmıştır. Üstelik Japon toplumunun ilk kez çizgi roman bantları ve karikatürler ile tanışması Batı/Batılılar üzerinden

4 Burada sadece belli başlı birkaç örneği sayalım: Hasegawa Machiko Anma Müzesi (1985); Tezuka Osamu Anma Müzesi (1994); İshinomaki Manga Adası vb.

gerçekleşmiştir. Tsurumi Shunsuke'ye göre büyük resimli kartlar göstererek çocuklara sokakta öykülerin anlatılması ("kamishibai") 1930'lı yılların başında büyük kentlerde çok popülerdi. Ancak savaşın başlaması ile anlatıcılar ("kamishibai ojisan") giderek resmî ideolojinin hizmetine girerek, egemen ideolojinin popüler bilinçlerde üretiminde çalışmışlardır. Shunsuke bu anlatıcıların savaş sonrasında, özellikle 1950'li yıllarda canlanan Japon basım-yayın endüstrisinin hizmetine girerek, "manga" çizerleri olduklarını da belirtmektedir (aktaran Ivy, 1993: 246). Manga'yı yazılı metne eşlik eden geleneksel baskı resimlerden ayıran temel özellik; resim karelerinin ve metnin koşut olarak kurulmasıdır. Bu nedenle, geleneksel resim sanatlarına göre farklı ve yeni bir anlatım türü olan mangayı Japon toplumundaki değişiklikleri, toplumsal, siyasal ve kültürel çatışmaları ve yeni tüketim eğilimlerini izlemenin bir haritası olarak kullanmak mümkündür. Yine Shunsuke'ye göre savaş sonrası manga türünün gelişmesinde üç temel etken rol oynamıştır: "kamishibai" (resimli kart gösterleri"), "kashihonya" ("ödünç kitabevi") ve kadın mangakalar (aktaran Ivy, 1993: 248). Bu etkenlerden ilki yukarıda açıklanmıştır. Ödünç kitabevlerinin manga türünün gelişmesindeki rolü ise şu şekilde açıklanabilir: ödünç kitabevleri genç sanatçıların çizgi romanlarını savaş sonrasında en ucuz ve en kolay yoldan dolaşıma sokan bir mekanizmaydı. 1970'lerde ortaya çıkan kadın mangakaların manga türünün gelişmesinde oynadığı güdüleyici rol kısaca özetlenecek olursa, kadın mangakalar manga alt türünün ve konularının çeşitlenmesini sağlamış, ataerkil ideoloji içerisinde farklı okuma stratejilerinin önünü açmışlardır.

Savaş sonrası ("sengo") yıllarını toplumsal hareketlilik açısından beş döneme ayırarak incelemek mümkündür. İlk dönem 1945'de savaşın kaybedilmesinden ve Japonya'nın işgal edilmesinden 1950'li yılların ilk yarısına değin geçen dönem; ikinci dönem, 1950'lerin ikinci yarısından 1960'ların ilk yarısına değin geçen dönem; üçüncü dönem, 1960'ların ikinci yarısından 1970'lerin ilk yarısına kadar geçen dönem; dördüncü dönem 1970'lerin ikinci yarısından 1990'ların başlarına kadar süren dönemdir. 1990'lardan başlayarak günümüzde de devam etmekte olan dönem ise beşinci dönemdedir. Bu son zaman aralığı ile savaş sonrası dönem, Japonların popüler bilinçlerinde artık sona ermiştir. Çünkü, hem Shouwa[5] dönemine damgasını vuran İmparator Hirohito ölmüş hem de Japon ekonomisinde önemli bir bunalım yaşanmıştır.

İlk dönemde üretilen popüler kültür ürünlerinde İşgal Kuvvetleri'nin uyguladığı katı sansür yasalarının etkisi hemen fark edilmektedir. En çok satan ve kolay okunan romanlardan İkinci Dünya Savaşı yıllarında çok yaygın olarak

5 Japonya'da İmparator Meiji ile birlikte imparatorun başlayan iktidarını bir ad ile adlandırma/tarihleme geleneği başlamıştır. Her yeni imparator ile yeni bir dönem ve tarihleme yeniden başlar. Shouwa Dönemi de İmparator Hirohito'nun yönetim dönemine verilen addır. Bu gelenek hâlen devam etmektedir.

Manga Tarihinden Notlar

ONUR 'ALPİN' ALPARSLAN

Manga sözcüğünün bilinen ilk kullanımı 1770'li yıllara dayanmaktadır. Ondokuzuncu yüzyıl boyunca manga sözcüğü özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan odun bloklarını (*Hyakumenso*), özellikle de Hokusai Katsushika'nın (1760-1849) 1819'da yayımlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği skeç, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai, çizdiği skeçleri iki Çince im'in (ideogram) ["man" (kaygısız, ilgisiz) ve "ga"(resim)] birleşiminden oluşan "Manga" sözcüğüyle tanımlamıştır.

Hokusai'nin kitabının ardından, Manga'nın gazete sayfalarına taşınması 1902 yılında ilk Japon çizgi bantı (comic strip) olan "Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu" Rakutan Kitazawa tarafından çizilip ilk gerçek Japon gazetesi olan Jiji Shinpo'nun Pazar ekinde yayımlanmasıyla gerçekleşti (Sabin, 1991: 200). 1920'lerde yetişkinler için hazırlanan kısa politik çizgi bantlar oldukça popüler oldular. Bu yıllarda birçok alanda kültürel ve sosyal değişimler yaşanmaktaydı. Yeni bir popüler kültür ve çalışanlar sınıfı oluştu, kadın hareketleri başladı. Ekonomik eşitsizlik ve politik adaletsizlik, eleştirilerin hedef noktası oldu. Sol görüşlü manga sanatçılarına göre manga devrim demekti. *Japon* Manga *Sanatçıları Federasyonu* (*Nihon Mangaka Renmei*) gibi bazı bağımsız manga federasyonları kuruldu. Bazı Marxist karikatürcüler, *Proletarian Artist League*'in (*Proloterian Geijutsu Kai*) çalışan sınıfı politik ve kültürel programına katıldılar (Kinsella, 2000: 22).

1930'larda medya ve toplum oldukça etkili bir baskı ve denetime maruz kaldı. Yazarlar, sanatçılar, yayıncılar ve karikatürcülere ulusal politik hedefler baskıyla kabul ettirilmeye çalışıldı. Bazı karikatürcüler polis tarafından hapse atıldı, işkence gördü ve hattâ öldürüldü. *Proletarian Artist League* organizasyonun lideri olan Kobayashi Tokiji, 1933'te bir polis karakolunda polisler tarafından işkenceyle öldürüldü. 1940 yılının Ağustos ayında devlet baskısıyla bütün bağımsız karikatür ve manga sanatçıları, devlet tarafından kontrol edilen *Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai)* adındaki tek bir resmî kurum altında toplandı. Bu birliğin üyeleri, savaş zamanı propaganda projelerine dahil edildiler. Bu birlik tarafından hazırlanmakta olan *Manga* dergisi, milliyetçi propaganda yapmakta, İngiliz ve Amerikan liderlerini vampirler ve şeytanlar olarak tasvir etmekteydi. Manga eserlerine olan devlet baskısı devam ederken, çocuklar için

başvurulan Samurai ve onların kahramanlık öyküleri birden silinmiştir. Böylece İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'da popüler tarih "tarihsizleştirilmiştir." Bir yandan da Hiroshima ve Nagasaki'ye Amerika tarafından atılan atom bombalarının yıkıcı ve kalıcı etkileri konusunda gazetelerin ve dergilerin haber yapmasına ilişkin sıkı bir sansür uygulanmıştır. Denilebilir ki, bu dönem Japon tarihinin, toplumunun miladıdır. İşgal Kuvvetleri'nin eliyle emperyalist ve ırkçı Japon milliyetçiliğini imleyen söylemlerin popüler bilinçlerden silinmesine ve toplumsal yapıların demokratikleştirilmesine çalışılmıştır. Öte yandan, "tarihi sıfırlanan" bu toplumun tarihi ile hesaplaşması ise adeta ertelenmiştir. Bu erteleme hali, savaş sonrasını izleyen sonraki yıllarda Japonya'da muhafazakâr top-

hazırlanan çizgi bantlar ve politik olmayan mangalar yayınlarına devam ettiler (Kinsella, 2000: 23). 1942'de dergiler ve gazeteler birleştirildi. Ticaretin ve taşımacılığın sekteye uğraması sonucunda yaşanan kağıt yokluğu nedeniyle 1944 yılında gazetelerde çizgi bant yayımlanması yasaklandı. Devletçe onaylanmış olan tek bir Manga dergisi vardı ve o da aynı yıl bir hava bombardımanında basımevi yıkılıncaya kadar yayınına devam edebildi.

Savaş sonrasında ağır hayat şartları, ekonomik güçlükler ve kağıt sıkıntısı nedeniyle *manga* sevenler için yeni uygulama başladı: Kiralık Manga. 1950'lerin ortasında manga kiralayan dükkanların (*kashihonya*) sayısı hızlı bir artış gösterdi ve 30.000 dükkana ulaştı. İsteyenler 10 Yen karşılığında istedikleri bir kitap veya magazini 2 günlüğüne kiralayabiliyorlardı. 1956-59 yılları arasındaki *kiralık manga*'nın doruk noktasında her biri ayda yaklaşık 160.000 genç erkek tarafından okunmaktaydı (Kinsella, 2000: 24). Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı yenilgisinden sonra 7 yıl boyunca tarihî, savaş ve dövüş konulu *manga* yayımlanamadı. Bunun nedeni başta Amerika olmak üzere galip devletlerin uyguladığı, milliyetçiliği çağrıştırdığı gerekçesiyle savaş, samuray, ordu ve uzakdoğu sporları konularındaki kısıtlamalardı. Yeniden yapılanmakta olan şehirler nüfusu 1950'li yıllarda kırsal yörelerden gelen genç göçmen işçilerle dolmaya başladı. Kıt kanaat geçimini sağlayan fabrika işçileri ve aileleri için tek ucuz eğlence kaynağı sadece bu kiralık mangalardı. Eski hayallerin yıkıntıları altında güçlükle hayatını devam ettirebilen halkın gerçek hayattaki acılarını unutması için bir kaçış aracına ihtiyacı vardı. Yetişkinler için bu kaçış aracı filmlerdi, gençler için ise mangalar. Kiralık mangaları hazırlayan sanatçıların hepsi amatördü ve çoğu gençti. Bu toplumsal değişimin sonucu olarak bu sanatçılar daha gerçekçi ve kendileri gibi genç yetişkinlere yönelik bir *manga* stili ortaya çıkardılar. Genç bir sanatçı olan Tatsumi Yoshihiro bu tür dramatik yetişkin mangalarını tanımlamak için 1957'de bunlara "*dramatik ve aksiyon dolu resimler*" anlamına gelen "gekiga" ismini verdi. Kırmızı mürekkep ile basılıp ucuza mal edildiği için "*akabon*" adı verilen başka bir manga türü ise Osaka'da sokak satıcıları tarafından satılmaya başlandı. 1947 yılında Tezuka Osamu, 200 sayfalık *Yeni Define Adası (Shin Takarajima)* adlı yapıtını *akabon* formatında yayımladı. Bu mangayı Robert Louis Stevenson'nun *Treasure Island* eserinden ilham alarak hazırlamıştı. Savaş sonrası halkın yoksulluğuna ve yayın sektörünün gerilemiş olmasına rağmen bu *manga* çıkar çıkmaz 400.000 adet satarak *akabon* tarzına ve Tezuka'nın çalışmalarına karşı ulusal bir hayranlık başlattı. Tezuka bu çalışmasında bir ilke imza atarak sinema tekniklerini bir mangaya uygulamıştı. Yapıtı yeni bir *manga* türünü temsil ediyordu ve yeni yetişen sanatçıların üzerinde inanılmaz bir etki bırakacaktı. Bugün Tezuka'nın adı birçok yerde "*Manga Tanrısı*" olarak ta-

lumsal güçlerin egemenliğine zemin oluşturmuştur. 1946 yılında *Asahi Shinbun* tarafından yayımlanmaya başlayan Hasegawa Machiko'nun "Sazae-san" adlı uzun soluklu "koma-manga"sı (çizgi bantı), Japon toplumunun savaş sonrası yeniden yapılanma umudunu ifade etmektedir. 1950'li yıllar Japon toplumunun Amerikan orta sınıfının yaşam standartları ile tanıştığı ve bunlara özendiği yıllardır (Ivy, 1993: 249). Japon popüler kültüründe önemli bir yere sahip olan Godzilla adlı film serisinin de ilk kez bu dönemde ortaya çıkışı yadırgatıcı değildir.[6] Japonlar giderek tüketimle varolabilen bireyler haline dönüşürken bir yan-

6 Godzilla filmleri ile ilgili ayrıntılı bilgi için bakınız Konuralp, 2001.

rihe geçmekte. 2. Dünya Savaşı'nın ardından gelen zor günlerde *Sazae-san* adında bir başka çizgi bant ise Japon halkının eğlence kaynağı oldu ve unutulan kahkahaları evlere geri getirdi. *Sazae-san* 1946-74 yılları arasında *Asahi* gazetesinde Hasegawa Machiko tarafından çizgi bant olarak çizilip yayımlandı.

1959-61 yılları arasında Japonya ekonomisinin güçlenmesiyle birlikte Japon medya ve basın-yayın sektörü de hızlı bir büyüme gerçekleştirdi. Tokyo, manga üretiminin merkezi oldu ve burada yüzlerce stüdyo kuruldu. 1959'un mart ayında ilk haftalık çocuk dergisi olan *Weekly Shounen Magazine* yayımlanmaya başladı. Shirato'nun gekiga stili manganın okuyucu kitlesinin çocuklardan eğitimli yetişkinlere kaymasını sağlamıştı. 1950 yılı oldukça keskin bir ayrımı beraberinde getirdi. 1950 yılından önce doğanlar liseye başlayınca manga okumayı bırakmışlar ama 1950'den sonra doğanlar mangayı çocukların yanı sıra yetişkinler için de bir eğlence saydıkları için manga okumayı sürdürmüşlerdi. Bunun nedeni gekiga tarzının yetişkinleri çekmesinin yanı sıra, Tezuka'nın o güne kadar çocuklara yönelik olan mangayı sofistike bir hale getirerek çocukların yetişkin olunca bu türü okumaktan vazgeçmemelerine neden olmasıydı. 1960'ların sonlarında üniversite öğrencisi olan bu gençler mangayı eğlence, sanat ve anlatım biçimi olarak benimsedi. Giderek artan öğrenci hareketleri artık manga ile bütünleşmişti (Kinsella, 2000: 32).

1968-73 yılları arasında *Magazine* dergisinde Chiba Tetsuya tarafından çizilen ve senaryosu Kajiwara Ikki tarafından yazılan *Tomorrow's Joe (Ashita no Joe)* yayımlandı. *Tomorrow's Joe*, boksör olup ün ve saygı için dövüşen fakir bir gencin hayatını anlatmaktaydı. *Tomorrow's Joe* üniversite öğrencileri arasında büyük ün kazandı. 1968 yılında "Red Army" (Sekigun – Japon Kızıl Ordusu) adlı eylemci grubun, bir uçağı Kuzey Kore'ye kaçırdıktan sonra röportaj için gelen basına "*We are Tomorrow's Joe*" açıklamasını yapmış olmaları bu mangaların ne kadar etkili olduğunu gösteren ilginç bir örnektir (Kinsella, 2000: 32).

1967-69 yılları arasında, *Shoujo* (kızlar için çizilen manga) hazırlayan ve yirmili yaşlarda olan Moto Hagio [They Were Eleven (11 nin iru!) ve A, A' (A, A prime)'in yaratıcısı], Keiko Takemiya [Toward the Terra (Tera e)'nin yaratıcısı], Yumiko Oshima, Ryoko Yamagishi ve Riyoko Ikeda [The Rose of Versailles (Versailles no bara)'nın yaratıcısı] gibi sanatçıların ortaya çıkardığı yeni bir *shoujo manga* akımı başladı (Thorn, 2001: 3). Bu akımın yaratıcılarına "Harika Kırkdokuzlular" denildi, çünkü büyük çoğunluğu 1949 yılında doğmuştu. Bu kadınlar savaş sonrası mangalarıyla büyümüşlerdi. Özellikle bilimkurgu, fantezi ve aşık genç erkekler hakkında eserler verdiler. Kızların bastırılmış erotik fantezilerini dışa vurdular. Görünüşe bakılırsa birbirine aşık genç homoseksüel erkeklerin olduğu öyküler genç kızlara heteroseksüel aşk öykülerinden daha romantik geliyordu. Ay-

dan da bu şekilde konumlandırılmadan rahatsızlık duymaktadır. Sanayileşmenin ve insanın bitmez tükenmez hırsı nedeni ile, doğanın teknolojik gelişmeye kurban edilmesi sonucunda ortaya çıkan bu korkunç canavar Godzilla belki de Japon insanının deneyimlediği çelişkileri simgelemektedir. Buna karşın, örneğin Tezuka Osamu'nun "Tetsuwan Atomu" (Batı'da bilinen adı ile "Astro Boy") (1952) adlı mangası ise Japonlara gündelik yaşamlarında empati kurabilecekleri dünya dışı yeni kahramanlar sunmaktadır. 1957 yılında ortaya çıkan "gekiga" ("dramatik resimler") geleneği, genç sanatçı Yoshihiro Tatsumi'nin adlandırmasıdır (Kinsella, 2000: 25). Yoshihiro'ya göre, "gekiga" ciddi ve yetişkinlere yönelik öykülerinin gerçekçi anlatımla manga dünyasına dahil olmasına veri-

rıca bu biçem, sanatçılara yaratıcılıklarını sunmaları için daha fazla özgürlük veriyordu (Tchiei, 1998: 6).

Geleneksel samuray öyküleri zamanla güncel koşullara ayak uydurdu ve modern kahramanlar yarattı. Örneğin 1969'da Takao Saito tarafından yazılan *Golgo 13*, vicdansız bir kiralık katilin verilen suikast görevlerini egzotik mekânlarda yerine getirişini anlatıyordu. Kısa sürede en çok satan manga olup yetmişlere damgasını vurdu. 1992 yılında toplam tirajı yaklaşık 59 milyon adetti. Yetmişlerdeki en önemli eserlerden biri olan Barefoot Gen (*Hadashi no Gen)* 1972-73 yılları arasında Keiji Nakazawa tarafından yapıldı. Bir Hiroshima tanığı olarak, çalışmasında atom bombasının ardından bir çocuğun çektiği acıları anlatmaktaydı. 1974 yılında Japonya'nın belki de en popüler kahramanı olan *Doraemon*'un mangaları, kendilerini Fujiko Fujio olarak adlandıran Abiko Motoo ve Fujimoto Hiroshi adlı iki mangaka (manga sanatçısı) tarafından çizilip yayımlanmaya başladı. *Doraemon* yetmişli, seksenli, hattâ doksanlı yıllarda bile tutulup, inanılmaz bir hayran kitlesine ulaşarak tam anlamıyla ulusal bir simge haline gelmiştir. Nasıl Amerikalıların *Bugs Bunny*'si varsa, Japonların da *Doraemon*'u vardır. Bu sevgi, *Doraemon* posta pulları piyasaya sürüldüğünde CNN'de haber olacak kadar büyüktür.

Eğitici ve bilgi veren mangaların en ünlüsü olan "*JAPAN INC.: A Manga Introduction to the Japanese Economy*" 1986 yılında Shotaro Ishinomori tarafından çizildi. Kitap, Amerika-Japonya arasındaki ticaret savaşının öyküsünü anlatıyordu. Shotaro, bu kitabın yazılış amacını şöyle açıklıyordu: "İnsanlar ekonomi kitaplarını çok zor olduğu için okumuyorlar ama manga halinde bu konuların anlaşılması çok kolay" (Sabin, 1991: 206; Duus, 1988: xvi).

Asahi Shinbun, 1987 yılında Sony şirketinin başkanının otobiyografisi olan Morita Akio'nun *Made in Japan* adlı kitabının Saito Takao tarafından çizilen gekiga versiyonunu yayımladı. Burada ilginç bir nokta ise Morita Akio'nun böyle bir otobiyografinin hazırlanmasına karar verip bu konuyu kayak hocasına söylediğinde, onun bu kitabı sadece manga olarak hazırlanırsa okuyacağını söylemesi üzerine manga olarak hazırlanmış olmasıdır (Kinsella, 2000: 77). 1989 yılında Ishinomori Shotaro'nun *Japonya'nın Manga Tarihi (Manga Nihon No Rekishi)* adlı 48 ciltlik manga'sı Chuo Koronsha tarafından yayımlanmaya başlandı. Manganın hazırlanmasında çoğu Tokyo Üniversitesinden olmak üzere 50 akademisyen danışmanlık yaptı. Serinin 200.000'in üzerinde kopyası tüm ülkede okullara ve kütüphanelere ücretsiz olarak dağıtıldı.

Seksenli yılların ortalarından doksanlı yılların ortalarına kadar iş ve politika mangaları en çok satan manga serileri oldular. Aynı dönem içinde en çok satan ikinci manga olan ve Shogakukan tarafından basılan *Feast (Oishinbo - Ziyafet)* ilk başta iyi yemek yemenin verdiği zevk üzerine hazırlanmıştı. Ama Amerika ve Japonya arasın-

len addır (Natsume, 1996: 31-37; Shimizu, 1997: 143). 1960'larda basım-yayın ve (kağıt) geri-dönüşüm teknolojisindeki gelişmeler popüler kültür metinlerinin dolaşımını olumlu yönde etkilemiştir. Örneğin, 1959 yılında Kodansha tarafından yetişkin erkeklere yönelik olarak *Shounen Magazine* dergisi yayımlanmaya başlamış ve bu dergi 1960'ların ortalarında haftalık ortalama 1 milyon satış rakamına ulaşmıştır (Buckley, 1991: 169). 1960'ların ilk yarısı Japonların deyişiyle "yönetilen toplumun" ("kanri shakai") temellerinin atıldığı yıllardır. Savaş sonrası yoksunluk ve yoksulluğun üstesinden gelmiş Japonya bu yeni düzenini devam ettirmenin koşullarını aramaktadır. Bu koşullar ise üretmek, iç ve dış pazarlarda satmak ve tüketmektir. Japon toplumu sanayileştikçe, modern-

daki politik çekişmeleri, Japon ve Kaliforniyalı çiftçiler arasındaki "Pirinç Savaşı" adı verilen çekişmeyi konu etmeye başlayınca ünü giderek arttı (Kinsella, 2000: 82). Politik konuları uluslararası bir çerçevede işleyen manga'ların en ünlüsü olan *Silent Service (Chinmoku no Kantai)* Kawaguchi Kaiji tarafından çizilip 1989 yılından itibaren *Morning* dergisinde yayımlandı. Öykünün başkahramanı olan Kaieda, Amerika ile yapılan gizli bir anlaşma sonucu Japon kıyılarını korumak amacıyla üretilmiş olan dünyanın en gelişmiş nükleer denizaltısının kaptanıdır. Birleşmiş Milletler donanmasıyla yapılan ilk test görevi sırasında isyan eder ve donanma ile kovalamaca oyunu başlatır. Artık o bağımsız bir gemidir: Birleşmiş Milletler ve Amerika'nın küçük devletler ve küreselleşme üzerine olan oyunlarını tehdit etmektedir. Bu manga, Birleşmiş Milletler'in yasallığını ve küreselleşmeyi tartışmaktadır.

Özellikle seksenlerin başından itibaren bilimkurgu ve macera mangalarının sayısı katlanarak arttı. *Gundam* gibi "Mecha" (robot) serileri giderek daha çok tutuldular. Bunlar bir bakıma Japonya'nın teknolojik üstünlüğünü simgeliyordu. Seksenlerin en önemli bilimkurgusu olan *Akira* (1982-86 ve 88 sonrası) Katsuhiro Otomo tarafından yazılıp 38 cilt olarak yayımlandı. Gelecekteki Tokyo'da motorsikletli sokak çetelerini konu alan bir siberpunk efsanesi olan Akira'nın ünü zamanla Japonya dışına taştı. İnternet temelli bir öykü olan *Ghost In The Shell* 1989 yılında Masamune Shirow tarafından *Young Magazine Special* dergisinde yayımlanmaya başladı. Bu manganın Mamoru Oshii tarafından yönetilen filmi dünyanın birçok ülkesinde ün kazanıp anime ve manganın adını geniş çevrelere duyurdu. Bilimkurgu mangalarının en ünlülerinden biri *olan Battle Angel Alita (Gunnm)*, Kishiro Yukito tarafından çizilip 1991-95 yılları arasında *Business Jump* dergisinde yayımlandı. Kishiro'nun bu manga'da sergilediği sanat ve anlatım yeteneği, manga endüstrisi için yeni bir atılımdı. Siberpunk, macera ve dövüşün yanı sıra romantizm ve aşk da bu bilimkurgu öyküsünde çok güzel bir şekilde işlenmiştir. Özellikle erkeklere yönelik hazırlanan ve uzakdoğu sporlarını temel alan komedi ağırlıklı mangalar da bu dönemde popülerlik kazanmıştır. Bunlardan en önemlisi olan ve Akira Toriyama tarafından çizilen *Dragonball*, 1985-95 arasında *Shounen Jump* dergisinde yayımlandı. 1995 yılına kadar dünyada yaklaşık 109 milyon adet mangası satılmıştır. *Dragonball* eşyaları ve Nintendo oyunları 1995 yılına kadar yaklaşık 2.95 milyar dolarlık devasa bir pazar yaratmıştır. Bu türün diğer önemli temsilcileri ise *Urusei Yatsura*, *Maison Ikkoku* ve *Ranma 1/2* ve *InuYasha Sengoku Otogi Zoushi* gibi dünyaca ünlü komedi ve macera ağırlıklı mangaların yaratıcısı olan ve hayranlarının "manga prensesi" olarak adlandırdığı Rumiko Takahashi'nin yapıtlarıdır. Eserleri o denli popüler olmuştur ki Japonya'nın en çok kazanan sanatçılarından biridir. Yetmişlerde ve seksenlerin başlarında kızlar için genelde

leştikçe popüler kültür ürünlerinin üretimi ve tüketimi artmaktadır. 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları sırasında Japon halkının yarısından fazlası artık televizyon sahibiydi (Kelly, 1992: 83). Aynı yıllardaki manga patlamasını ekonomik gelişme ve toplumsal hareketlilik ile açıklamak olasıdır. 1960'ların ikinci yarısı ve 1970'lerin başları Japonya'da toplumsal dinamizmin ve buna koşut politik hareketlerinin oldukça yoğun olduğu dönemlerdir. Manga bu dönemde siyasallaşarak, Japon hükümetini, özellikle Amerikan-Japon Güvenlik Anlaşması'na yönelik eleştirileri dillendirmiştir. Bu mangalar haklı olarak "seiji manga" ("siyasal manga") olarak adlandırılmıştır. Örneğin, Shirato Sampei'nin, Nagai Katsuichi'nin *Garo* adlı alternatif manga dergisinde 1964 yılında yayımlanmaya

Candy Candy gibi dram ve romantik mangalar yayımlanırken, "shounen" (erkeklere yönelik hazırlanan manga) türünün de etkisiyle kızlar zamanla kendi süper kahramanlarını yaratmaya başladılar. Bu kahramanların çoğu büyülü güçlere sahiptir ve kimi zaman erkeklere meydan okur. "Büyülü kızlar ekolü" denen bu türün dünya çapındaki en büyük temsilcisi Naoko Takeuchi'nin 1992-97 yılları arasında Nakayoshi'de yayımlanmış olan 18 ciltlik *Sailor Moon* adlı eseridir.

Doksanlarda dünyaca ünlü birçok manga, dört kadın mangakanın oluşturduğu CLAMP adlı grup tarafından çizilmiştir. *Card Captor Sakura*, *X*, *Magic Knight Rayearth* gibi eserlerinde kendine özgün sanatsal tarzı ile CLAMP yapıtları diğer mangalar arasında daha ilk bakışta göze çarpmaktadır. Özellikle "büyülü kızlar ekolü"nü temsil eden shoujo türündeki eserleriyle dünya çapında ün kazanmış olmasına rağmen, "seinen" (17-25 yaş arası gençler için hazırlanan manga) ve "shounen" gibi diğer türlerde de CLAMP önemli yapıtlara imza atmıştır.

Manganın günümüzdeki konumuna bakacak olursak, dünyanın başka hiçbir ülkesinde çizgi romanın bu kadar çok sevilip okunmadığını söyleyebiliriz. Bugün Japonya'da satılan yaklaşık her 100 kitaptan 25'i manga'dır. Japonya'da 3000'in üzerinde profesyonel manga sanatçısı vardır ve her yıl yaklaşık 6 milyar dolar tutan yaklaşık 1.7 milyar adet manga satılmaktadır (Tchiei, 1998: 1). *Shounen Jump* dergisinin 1994'teki bir sayısı 6.2 milyon adet gibi inanılmaz bir tiraja ulaşmıştır. Bu manga dergilerinin her bir sayısı yaklaşık 400 sayfadır (Schodt, 1996: 22-23). Satılan manga sayısı nüfusa oranlandığında her Japon'un yılda yaklaşık 15 adet manga satın aldığı görülmektedir. Sonuç olarak, bu rakamlar manga'nın basit bir eğlence kaynağı olmadığını ve 7'den 70'e Japon halkının günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası haline geldiğini göstermektedir.

KAYNAKÇA

Clark, Alan and Laurel (1991). *Comics: An Illustrated History*. Londra: Green Wood Publishing.

Kinsella, Sharon (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond: Curzon.

Sabin, Roger (1993). Adult Comics: An Introduction. Londra: Routledge.

Ishinomori, Shotaro (1988). Japan Inc: An Introduction to Japanese Economics. Berkeley: University of California Press.

Takeuchi, Osamu (1996). "Japanese Manga: Research and Criticism", http:// www. jpf. Go. jp / j / media_j /publish_j /4-04-02right.html. 16 Temmuz 2001.

Duus, Peter (1988). "Introduction", *Japan Inc: An Introduction to Japanese Economics*. Berkeley: University of California Press.

Tchiei, Go (1998). "A History of Manga", http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i /articles/manga/manga1.html. 16 Temmuz 2001.

Thorn, Matt (2001). "A History of Manga", http://www.ky.xaxon.ne.jp/~matt/history1.html. 16 Temmuz 2001.

Ito, Kinko (2001). "The World of Japanese "Ladies Comics": From Romantic Fantasy to Lustful Perversion", http://web.aall.ufl.edu/SJS/ito.html 16 Temmuz 2001.

Schodt, Frederik L. (1996) Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkeley: Stone Bridge Press.

başlayan "Kamui-den" ("Kamui Efsanesi") önemli bir siyasal manga örneğidir. "Kamui-den" özellikle Japonya'daki öğrenci olaylarında, Japon toplumuna egemen olan güçlere karşı verilen mücadelenin simgesi haline gelmiştir.

1970'lerin başında farklı okur kitlelerine yönelik 75 manga dergisi vardı ve bunların toplam aylık satış miktarı 20 milyon civarında idi (Ivy, 1993: 248). 1970'lerde, o yıllara dek manga okuru olagelen kadınlar artık kendilerine yönelik manga üretimi ile manga endüstrisine dahil olmuşlardı. Mizuno Hideko'nun "Fire" adlı mangası *Seventeen*'de 1969'dan 1971'e dek yayımlanmıştır. Bu manga ile o zamana dek erkek mangakalar tarafından üretilen "shoujo manga" artık kadın mangakalar tarafından üretilmeye başlanmıştır. Genç kızlara yönelik

Margeret dergisinde 1972-1974 tarihleri arasında yayımlanan İkeda Riyoko'nun "The Rose of Versailles", Fransız İhtilalini ard yöre olarak seçerek, erkek kılığında yaşayan aristokrat sınıftan Oscar adlı bir kadının, kadınlığı (bu mangada dişilik anlamında) ve romantik aşkı keşfinin dramatik sonlu öyküsüdür. Japonca deyişiyle "beedo sheenu" ("yatak sahneleri") ile döneminde genç kızlar arasında oldukça popüler olmuştur. Moto Hagio'nun 1971 yılında yayımlanan "11 Gatsu no Gimunajiumu" ("Kasım Okulu") ise doğrudan iki genç oğlan arasındaki homoerotik ilişkiyi anlatmaktadır. Bu yapıt "Toomo no Shinzou" adı ile 1974 yılında geliştirilerek yeniden yayımlanmıştır. Kadın mangakaların ürettiği bu "bishounen" ("güzel genç erkek/oğlan") öykülerinde, hedef okur kitlesini oluşturan genç kızların erotik fantazileri genç erkeklerin aşkı ve cinselliği deneyimlemeleri üzerinden gerçekleştirilmektedir. Böylece ataerkil düzenin devamını sağlayan "romantik aşk" inancı/arzusu "eşcinsel aşk" dolayımı ile temin edilmekte, ataerkil ideoloji okur genç kızların alımlamasında bir yandan bir şekilde evcilleştirilmekte bir yandan da ataerkil ideolojinin sunduğu ideal heteroseksüel erkek tipine karşı durulmaktadır (Fujimoto, 1995: 56-84). Bu öyküler ile mangalarda cinselliğin ve cinsel ilişkinin gösterilmesi tabusu kırılmıştır. Bu dönemde yayımlanmaya başlayan *June* dergisinin hedef kitlesi "bishounen" öykülerini tüketen genç kızlardır. Ancak, *June*'un tüketicilerine zamanla erkek eşcinseller de dahil olmuştur (Buckley, 1991: 173). Kadın mangakaların gerek "shoujo" gerekse "bishounen" alt türü üretimi ile, manga sektörüne getirdikleri bir diğer ivme de 1970'lerin sonunda gelişecek olan ve "seinen" (yetişkin) manga olarak adlandırılacak erotik manga türünün gelişmesine zemin hazırlamış olmasıdır.

Yoshiyuki'nin Neon-Genesis Evangelion çalışması (2000).

1973 petrol krizini izleyen yıllarda Japonya'da eleştirel hareketler ve söylemler kamusal alanda yaygınlığını kaybetmeye başlamış, 1970'lerin ortalarından itibaren ortalama yurttaş "benim evim" ("mai homu") sloganında simgeleşen tüketim toplumunda tüketici olarak konumlandırılmıştır: Birey artık özel alana çekilmiştir. Böylece Japonya'da kamusal alanın ve özel alanın demokratikleşmesini amaçlayan ideolojik söylemlerin yerini ulus-devletin gözetiminde/koru-

masında kapitalistleşme ve hızlı kalkınma, sözde "homojen Japon orta sınıf"ın yaratımı projeleri ve toplumun siyasal söylemlerden arındırılması almıştır. Bu dönemde, Japonya'nın yeniden dünya gücü olarak ortaya çıkışının toplumsal ve siyasal temellerini ise "Japonculuk" ("Nihonjinron") şeklinde çevirebileceğimiz Japon etnik-kültürel milliyetçi ideolojisi[7] biçimlendirir.

Sazae-San, Ellili yıllarda yayımlanan bir gazete bantı. Geleneksel Japon yaşantısı ile modern dünyanın buluşmasını anlatan dizinin önemli bir özelliği, Machiko adlı bir kadın çizer tarafından üretilmesiydi.

1970'li yılların sonunda manga alt türü içindeki gelişme, daha önce belirtildiği üzere yetişkin mangasının ("seinen") ortaya çıkışıdır. Yetişkin mangası Japonya'da o zamana dek yeterince beslenmemiş pornografi pazarının farkına varılması ile ortaya çıkmıştır. Gerçi, bilindiği üzere Japonya'da çok eskiden beri, örneğin Tokugawa döneminde (1603-1868) "shunga" adı verilen erotik resimlerin ticareti yapılmakla beraber, Meiji dönemindeki (1868-1912) Batılılaşma hareketi ile birlikte toplumun ahlâkî kodlarının devlet tarafından yeniden tanımlanmasına koşut olarak, pornografi kamusal alandan özel alana taşınmıştır. Bu durum neredeyse 1970'lerin sonuna değin devam etmiştir. Ancak kadın mangakaların "bishounen" üretimiyle birlikte, erkek mangakaların erkekler için ürettikleri yetişkin mangasına geçiş gerçekleşmiştir. 1980'lere gelindiğinde ise 180'e yakın pornografik içerikli manganın çizgi roman pazarında satışa sunulduğunu belirtelim (Buckley, 1997: 182).

1980'lerin başında enformasyon teknolojilerinin üretimi, hem yerel hem de küresel pazarda dağıtımına dayanan tekno-milliyetçilik giderek Japonya'da ulus-devletin resmî ideolojisine ve bu ideolojinin biçimlendirdiği popüler söylemlere egemen olmuştur. Japon medyasında sıklıkla dile getirilen "bir numara olma gururu" hiç kuşkusuz tekno-milliyetçiliğin popüler bilinçlerin inşasında başvurduğu araçlardan birisidir. Bu dönemde "popüler tarih" yeniden keşfedilmiştir. Özellikle devlet televizyonu NHK tarafından pazar akşamları ana yayın kuşağında "büyük drama" ("taiga dorama") şeklinde Meiji dönemi öncesi Japon tarihi ve ünlü feodallerin öyküleri anlatılmaya başlanmıştır. Popüler tari-

7 Bu konuda bakınız Sugimoto, 1999.

Evrensel Bir Efsane: Akira

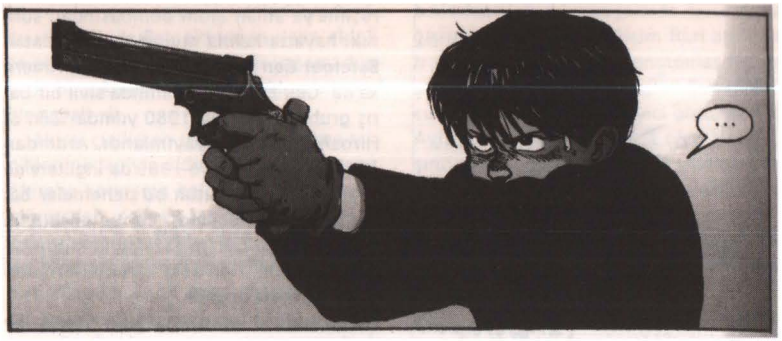
ONUR 'ALPİN' ALPARSLAN

Akira, 1982-93 yılları arasında Otomo Katsuhiro tarafından çizilip Young dergisinde yayımlanmış olan yaklaşık 2160 sayfalık bir mangadır. Hikâye Japonya üzerinde patlayan yeni bir tür bombayla başlayan 3. Dünya Savaşı'ndan yaklaşık 30-40 yıl sonra geçmektedir. Hikâyede, Kaneda'nın liderliğini yaptığı motorsiklet çetesinin bir üyesi olan Tetsuo, motosikletiyle son sürat gitmekteyken bir anda yolda beliren gizemli bir çocuğa çarpar ve büyük bir patlama olur. Çarpışmanın ardından Tetsuo yavaş yavaş insanüstü güçler kazanmaya başlar. Bunun farkına varan ordu, Tetsuo'nun peşine düşer ve büyük bir kovalamaca başlar. Bu kovalamacanın nedeni ise hayal bile edilemeyecek kadar büyük ve kudretli olan ve Akira adı verilen bir güce ulaşmak için ordu tarafından yürütülen gizli bir projedir.

1954 yılında doğmuş olan Otomo, lise yılları boyunca tam bir sinema hayranıydı. Liseden sonra bir mangaka (manga sanatçısı) olmayı kafasına koymuş olan Otomo'nun ilk profesyonel çalışması olan Jyusei (A Gun Report) adlı eseri *Action* dergisinde yayımlandı. 1979 yılında yayımlanmaya başlayan Fireball adlı eseriyle bilim-kurguya ilk adımını attı. 1980 yılında yayımlanmaya başlayan Domu adlı eseri ise en çok satanlar listesinde bir numaraya yerleşti ve Japonya'daki "Science Fiction Grand Prix" ödülünü kazanan ilk manga oldu. Domu'nun ardından çizmeye başladığı Akira adlı eseri ise dünya çapında çok büyük bir ün kazandı. Akira'nın mangasını bitirmesinin ardından anime sektörüne geçiş yaptı. Akira'nın anime versiyonunun yönetmenliğini yaptı. Ayrıca Robot Carnival, Roujin Z, Spriggan (bu filminin konusu Türkiye'de geçmektedir) ve Otomo'nun kısa hikâyelerinde oluşan Memo-

hin keşfi manga metinlerine de yansımıştır. Örneğin, Yamagishi Ryoko'nun "Hi İzure Tokoro no Tenshi" ("Güneşin Doğduğu Yerden Melek") adlı mangası bir yandan yedinci yüzyıl Japonyası'nda Çin kültürü ve Budizmin etkisini, Shoutoku Taishi'nin kişiliğinde anlatmakta, bir yandan da bu tarihî kişiliği ilginç bir şekilde eşcinsel aşk anlatısına yerleştirmektedir.

Aynı dönem küresel pazarda olduğu gibi, Japonya'da da "yeni insan türünün" (Japonca deyişle, "shinjinrui") ortaya çıktığı dönemdir. Artık halkı tek tip bir orta sınıftan oluşmadığı ve farklı tüketim tercihlerinin olduğu kavranmıştır (Kelly, 1993: 196). Yine bu dönemde medyanın dolaşıma soktuğu "işkolik memur" ("mouretsu shaiin") ve "eğitim[i takip eden] annesi" ("kyouiku mama") şeklindeki durum tanımları, manga'dan televizyon gündüz dizilerine değin popüler kültür ürünlerinde de temsil edilmeye başlanmıştır. Medya tarafından "sarariiman"ları ("beyaz yakalı işgücü") hedef alan manga'lar da bu dönemde ortaya çıkmıştır. Yine bu dönemde ekolojik sorunlar gündeme gelmiştir. Bu dönemde doğa-insan-teknoloji ilişkisi Miyazaki Hayao'nun "Kaze to Tani no Nausicaa" (Rüzgar ve Vadi'nin Nausicaa'sı") (1982) ve Otomo Katsuhiro'nun "Akira" (1982) adlı mangalarında başarılı bir şekilde işlenmiştir.



ries gibi birçok anime filminin üzerine çalıştı. Otomo'nun Akira'sı günümüzde eleştirmenlerce bir başyapıt olarak kabul edilmekte ve Blade Runner gibi klasiklerle bir tutulmaktadır.

Akira'nın batı macerası, mangasının 1988 yılında Marvel tarafından Amerika'da yayımlanmasıyla başladı. 1990-91 yıllarında popülaritesi Avrupa'ya sıçradı; Fransa, İtalya ve İspanya'da yayımlanmaya başladı. Kısa sürede dünya çapında inanılmaz bir ün ve başarıya ulaştı. Mangaın başarısında 1988 yılında üretilmiş olan anime filminin sağladığı tanıtımın da önemli payı vardı. Film, 1990 yılında İngiltere'de gösterildikten sonra medyanın büyük ilgisini çekti, çünkü o güne kadar Disney'in çocuk zekâsındaki çizgi filmleriyle büyümüş olan insanlar, Akira'daki yoğun, realist ve kompleks felsefi içeriği gördüklerinde tam anlamıyla şaşırmışlardı. Akira'nın ünü kısa sürede geniş çevrelere yayıldı ve insanlar hayran kaldıkları bu filmin mangasını da alıp okumaya başladı-

1990'ların Japonya'sı, Japon akademisyenlerin deyişi ile hem "shouhi shakai" ("tüketim toplumu") hem de "johou shakai" ("enformasyon toplumu")dur. Enformasyon toplumu, toplumsal ve ekonomik yapıların örgütlenme ve işleme mekanizmalarının enformasyon ve enformasyon teknolojileri temelli hale gelmesi anlamına gelirken, tüketim toplumunun boyutlarını kavramak için dört mevsime ve belli olaylara göre çeşitlendirilen, farklılaştırılan ürünlere ve bunların imgelerinin tüketiminden tüketicinin elde ettiği doyuma bakmak yeterlidir. 1990'ların Japonya'sında tüketim, sadece gerekli bir ürünü satın almak değildir; tüketim ile birlikte imgelerin sunduğu yaşam biçimi simgesel olarak üstlenilmektedir. Öte yandan, Japon toplumu içindeki farklılıklar da giderek görünür hale gelmektedir. Örneğin, Japonya'da yaşayan Kore asıllı etnik azınlık, Ortadoğu'nun ve Asya'nın gelişmekte olan ülkelerinden Japonya'ya gelen işgücü ve diğer yabancılar sivil taleplerle kamusal alana müdahil olmaya çalışmaktadır. Japon feministlerinin de ataerkil toplumsal örüntüleri dönüştürmeye yönelik çalışmaları kurumsallaşarak gelişmiştir.

2000'lerin Japonya'sında egemen ve bağımlı sınıflar arasında rızanın sağlanması ise kimlik farklılıklarının bir nevi onaylanması/kabulü ile gerçekleşmek-

lar. Bu hayranlık sonucu Japon yapıtlarına karşı duyulan ilgi arttı ve o güne kadar keşfedilememiş olan anime manga dünyasındaki hazineler gün ışığına çıkmaya başladı. Akira artık ortak bir sembol, doğu ile batı arasında bir köprü olmuştu.

Akira, Batıda ün ve başarı kazanan ilk mangaydı ama batıda yayımlanan ilk manga değildi. Ondan önce yayımlanan mangaların çoğu temelde başarısız olmuştu. Akira'dan önce yayımlanıp başarısız olan mangalardan en önemlisi, bir çocuğun Hiroşima'ya atılan atom bombasından sonraki hayatta kalma mücadelesini anlatan Barefoot Gen (Hadashi no Gen)'di. Amerika'da "Gen Projesi" adı altında sivil bir barış grubu tarafından 1980 yılında "Gen of Hiroshima" adıyla yayımlandı. Ardından 1983'de Fransa'da ve 1989'da İngiltere'de yayımlandı ama bütün bu denemeler başarısızlıkla sonuçlandı. Bunun en büyük nedeni bence Gen'in fazlasıyla Japon olmasıydı. Yani, Gen'deki karakterler yeterince evrensel değildi.

Akira'da dikkatimi çeken nokta ise Gen'in tam tersine kahramanlarının evrenselliğiydi. Yani dünyanın her yerinde Kaneda, Tetsuo ya da Albay gibi insanlar bulunabilir. Ama Barefoot Gen'deki gibi atom bombası mağduru insanları kolay bulamazsınız. Bu nedenle Batılılar Gen'i okuduklarında kendilerini onunla özdeşleştiremediler, hayatta kalıp yemek bulabilme mücadelesi ve radyasyondan etkilenişi sırasında Gen'in çektiği acıları anlayamadılar. Halbuki Kaneda ve çetesi gündüzleri okulda gırgır geçiyor, akşamlarıysa motosikletlerine binip uyuşturucu içtikten sonra onlar için inanılmaz bir eğ-

tedir. Ancak, bu kabul, gündelik yaşamın daha çok tüketim boyutunda gerçekleşmektedir; diğer bir deyişle farklı taleplere yönelik farklı ve çeşitli küresel ve yerel sunumlarda bulunulmaktadır. Böylece, her yeni kimliklenme stratejisi, Japon tüketim kültürü tarafından çok çabuk içerimlenmekte ve tüketim kültürü mekanizmalarının yanıtı ile karşılaşmaktadır. Burada popüler kültürün sadece tüketim kültürünün bir aracı veya dolayımlayıcısı olmadığını; aynı zamanda hayali cemaatin kültürü olduğunu da belirtelim (Anderson, 1993). Dolayısıyla, Japon popüler kültürünün bir türü olarak manga, Japonya'nın ve Japon olmanın popüler bilinçlerde kurulmasında rol oynar. Ancak, Japon popüler kültürünün "bereketi", kültür endüstrisinin içerimleme mekanizmasına karşı kendi karşı/karşıt yanıtlarını geliştirmesinde, kolektif belleğin inşasında rol oynayan egemen ideolojiyi ve süreçleri, Japon toplumundaki toplumsal cinsiyet örüntülerini, geçmiş ve şimdi kurgularını, gelecek tasarımlarını müzakereye açmasında yatmaktadır. Örneğin, "doujinshi"de[8] olduğu ya da Naka-

8 "Doujinshi" amatör manga çizerlerinin ürettikleri fanzinlere verilen addır. Doujinshi'ler, esinlendikleri manganın karakteri ile bazen dalga geçmekte, bazen de olayı dönüştürmektedirler. Doujinshi çizerleri de manga sergi ve festivaline benzer bir şekilde bir araya gelmektedir.

lence olan çete savaşlarına katılıyorlardı. Bu yönüyle de Batı okuyucusu için oldukça çekiciydi, çünkü bu özgür yaşam, dünyada birçok insan için "gerçekleşebilecek" bir hayaliydi.

Akira, çizilirken uygulanan sinema teknikleri nedeniyle oldukça görsel bir yapıt. Akira'yı konuşma balonlarında yazanları okumadan, sadece resimlere bakarak da anlayabilirsiniz. Dilden bağımsız bu güçlü ve evrensel anlatımı nedeniyle Batı çizgi romanlarından çok daha az yazı içermekte. Bu görsel anlatım manganın oldukça kısa sürede okunmasını, aynı zamanda da etkileyici ve çarpıcı olmasını sağlamakta.

Akira'nın batı okuyucusunu etkileyen çok çekici başka bir yanı ise çoğu mangada bulunan sosyal ve toplumsal değişim. Bugün Örümcek Adam, Kaptan Amerika, Superman gibi bir Amerikan yapıtları incelendiğinde bu yapıtların kahramanlarının her zaman için mevcut yapıyı korumaya çalıştıkları görülür. İyi karakterler sabahları evden çıkıp işe giderler, kötülerle savaşıp evlerine dönerler. İyiler hep iyidir, kötülerse hep kötü. Kötü karakterler birkaç istisna dışında savaşı hep kaybederler. Halbuki mangalarda devamlı değişim vardır ve bu değişim fikri artık Batı çizgi romanının bu monotonlaşmış yaşamından sıkılan (benim gibi) Batı okuyucularına fazlasıyla etkileyici görünmekte. Ayrıca, Akira'da bir istisna olan Nezu dışında kimse mutlak iyi veya mutlak kötü değildir, herkesin iyi ve kötü yanları vardır. Karakterlerin amaçları da zaman içinde değişebilir. En önemlisi de karakterler zaman zaman iyilik ve kötülük arasında gidip gelirler....

Sonuçta, uygulanan sinema teknikleri sayesinde oldukça görsel bir anlatım kazanan ama bu görselliğinin yanında oldukça da derin felsefî bir içeriğe sahip olan bir yapıt, Akira.

Batı çizgi romanının monotonlaşmış yaşamından sıkılan okuyuculara sunduğu "değişim felsefesi"yle popülaritesini gün geçtikçe artırmakta. Ama popülaritesinin nedeni ne olursa olsun şu bir gerçek ki Akira, anime ve mangayı dünyaya tanıtan bir sembol ve yukarıda söylediğim gibi Doğu ile Batı arasında bir köprüdür. En önemlisi de gerçek bir evrensel yapıt olmasıdır.

zawa Keiji'nin "Hadashi no Gen" ("Çıplak Ayaklı Gen") (1973-1974) adlı siyasal mangasında olduğu gibi.

Manga Alt Türleri Sınıflandırmaları

Yukarıda özetle sunulduğu üzere, savaş sonrası dönemden itibaren manga da diğer popüler kültür ürünleri gibi çeşitlenmiş, kültür endüstrisinin işleyiş mekanizması içerisinde doğal olarak alt-türleri iyice gelişmiştir. Manga alt türlerini amaçlarına, konularına ve okur tipolojisine göre üç şekilde sınıflandırmak mümkündür. *Amaçlarına göre*, "jouhou manga" ("bilgi verici manga"); "business manga" ("iş mangası"); "seiji manga" ("siyasal manga"); "keizai manga" ("ekonomi mangası"); "kyouyou ya da gakushu manga" ("eğitsel manga"); "bunkashi manga" ("edebî manga") olarak, *konularına göre* bilimkurgu, macera, kahramanlık, tarih, spor, beyaz yakalı işgücü yaşamı/dünyası, ev kadınlarının dünyası, çalışan/kariyer yapan kadınların dünyası, erkeklere yönelik erotizm ("ero manga"), kadınlara yönelik erotizm ("rediisu komikku"), aşk, eşcinsel aşk ("douseiai") şeklinde manga alt türleri ayrımlaştırıla-

bilir. *Okur tipolojisine göre*, belli başlı dört alt türde sınıflandırılabilir: Genç erkek mangası ("shounen"); genç kız mangası ("shoujo"); yetişkin mangası ("seinen") ve yetişkin kadın mangası ("rediisu komikku"). Ancak, "seinen" mangalarının da kendi içinde alt türleri vardır: "adult/otona comics" ve "seinen comics" gibi. İlki "naruen-shi"de ("yetişkin dergileri") yer alan erotik, pornografik içerikli, lolita kompleksini işleyen çizgi romanlardır. İkincisi ise, ilkine göre daha hafif ve denetlenmiş biçimde cinsel içerik sunumuna sahiptir. Ancak her ne şekilde olsun "seinen" mangalarının cinsiyetçi söylemden beslenmekte oldukları ve bu söylemi destekledikleri söylenebilir (Natsume, 1996; Kinsella, 2000: 71, 79).

Manga sınıflandırmaları görüleceği üzere kesişebilmektedir. Okur tipolojileri ne kadar ayrışmış olursa olsun, belli bir manga alt-türünün okurluğu kimi zaman farklı tercihleri olan okurları bir araya getirmektedir. Örneğin heteroseksüel erkekler de eşcinsel erkekler de "bishounen" ve "shoujou" okumaktadır (Allison, 2000: 58). 1990'lara damgasını vuran mangalar ise, Sugimura Shinichi'nin "Hotel California"sı ve Edogawa'nın "Tokyo Daigaku Monogatari" ("Tokyo Üniversitesi Öyküsü") sidir.

Manga Endüstrüsü ve Mangakalar*

"Mangaka"lar ("manga çizerleri") manga üretiminden kazandıkları ile yaşamlarını idame ettirebilmekte midirler? Hiç kuşkusuz bu sorunun yanıtı manga endüstrisinin işleyiş mekanizması ve yazılı olmayan kuralları ile ilgilidir. Bir mangaka, üretiminde sayfa başına ücret almaktadır. Bu, mangakanın ününe, yani popüler olmasına göre de belirlenmektedir. Genel olarak sayfa başı ücret 5000 yen ile 30.000 yen arasında değişmektedir. Haftalık bir manga dergisi için bir dizinin 16 sayfa olarak üretilmesi gerektiği hesaba katılacak olursa, bir mangakanın haftalık geliri 80.000 yen ile 480.000 yen arasında, aylık geliri ise 320.000 yen ile 1.840,000 yen arasında olabilir. Ancak, mangaka bu gelir içinden kendisine yardımcı olan ve sayısı en az iki olan yardımcı çizerlerin ve çizim malzemelerin ücretini de ödemek zorundadır. Mangakaların asıl kazançları, eğer yapıtları "paperback comic" olarak basılırsa, bu satış üzerinden yaklaşık olarak yüzde 10 ile 13 arasında kâr payı alarak gerçekleşir. Bu arada bir manga paperback'inin 400 ile 600 yen arasında satıldığını da belirtelim. Bu durumda, 10.000 adet satış yapan bir mangadan, mangaka yaklaşık olarak 400.000 yen gelir elde eder. Bu durumda aynı yayınevine bağlı çalışan mangakalar arasında gelir farkı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ayrıca ünlü olmak isteyen genç

(*) Bu bölümün yazılmasında gerekli verileri sağlayan Sayın Takahashi Reiko'ya yardımları için teşekkür ederim.

mangakalar eserleri popüler olana dek, endüstri tarafından düşük ücretle çalıştırılırlar. Bu genç mangakalar emeklerinin karşılığının eşit işe eşit ücret ile değerlendirilmemesini ise, "manga okulunda eğitim" olarak yorumlarlar. Manga dergisinin üretilen ürünün içeriği üzerindeki öz-denetiminin (pornografik "ero manga" hariç), şiddet ve erotizm içeren sahneler ile her hangi bir ayrımcı ifadenin kullanılmasına yönelik olduğu söylenmektedir. Manga endüstrisi aslında sadece birkaç manga serisini bir araya getiren dergiler ya da "paperback" basımlarından oluşmaz. Manga endüstrisi, manganın yayımlanması, anime haline veya televizyonda seri çizgi filme dönüştürülmesi, karakter oyuncaklarının ve diğer yan ürünlerin yapılması, manga karakterlerinin tescillenmesi ve kullanım lisansının satılması üzerine temellenir.

Manga Pazarı: Yerel Pazar

Japon yerel pazarında, çizgi banta göre belli bir öykünün devam ettiği (en az bir ile iki yıl arası) mangalar popülerdir. Arkası yarın öyküleri tarzındaki bu anlatım, özellikle haftalık ya da aylık satan manga dergilerinin formatları içinde uygundur. Haftalık ya da aylık bir manga dergisinde bir manganın akışı 16 sayfa (1 sayfası B5 büyüklüğünde) üretilmekte, öykünün devamı ise bir sonraki sayıda devam etmektedir. Halihazırda Japonya'da en çok satan ilk beş manga dergisi ("manga zasshi") hakkında okur tipolojisine göre ayrımlaştırılarak genel bir bilgi verecek olursak; şu tablo ile ortaya çıkar:

Genç Erkekler İçin Manga Dergileri:

1. *Shounen Magazine* (Haftalık dergi, Kodansha tarafından yayımlanmakta ve 3.640.000 adet satmakta).
2. *Shounen Jump* (Haftalık dergi, Shueisha tarafından yayımlanmakta ve 3.500.000 adet satmakta).
3. *Shounen Sunday* (Haftalık dergi, Shougakukan tarafından yayımlanmakta ve 1.530.000 adet satmakta).
4. *Korokoro-Comic* (Aylık dergi, Shougakukan tarafından yayımlanmakta ve 1.200.000 adet satmakta).
5. *Monthly Shounen* (Aylık dergi, Kodansha tarafından yayımlanmakta ve 1.160.000 adet satmakta).

Genç Kızlar için Manga Dergileri:

1. *Ribbon* (Aylık dergi, Shueisha tarafından yayımlanmakta ve 1.350.000 adet satmakta).
2. *Ciao* (Aylık dergi, Shougakukan tarafından yayımlanmakta ve 700.000 adet satmakta).

3. *Bessatu Marugaret* (Aylık dergi, Shueisha tarafından yayımlanmakta ve 600.000 adet satmakta).
4. *The Marugaret* (Aylık dergi, Shueisha tarafından yayımlanmakta ve 350.000 adet satmakta).
5. *Hana to Yume* (İki haftalık dergi, Hakusensha tarafından yayımlanmakta ve 350.000 adet satmakta).

Yetişkin Erkekler için Manga Dergileri:

1. *Young Jump* (Haftalık dergi, Shueisha tarafından yayımlanmakta ve 1.450.000 adet satmakta).
2. *Big Comic Original* (İki haftalık dergi, Shougakukan tarafından yayımlanmakta ve 1.330.000 adet satmakta).
3. *Young Magazine* (Haftalık dergi, Kodansha tarafından yayımlanmakta ve 1.290.000 adet satmakta).
4. *Big Comic* (İki haftalık dergi, Shougakukan tarafından yayımlanmakta ve 760.000 adet satmakta).
5. *Comic Bunch* (Haftalık dergi, Shinchousha tarafından yayımlanmakta ve 700.000 adet satmakta).

Japonya yerel manga pazarında son yıllarda en popüler mangaların korku ve gizem konularını işleyen mangalar ile erotik mangalardan oluştuğunu belirtelim. Örneğin, "One Piece" (*Shounen Jump*'da yayımlanan genç erkek mangası), "Monster" (*Big Comic*'de yayımlanan yetişkin erkek mangası) ve "Vagabond" (*Weekly Morning*'de yayımlanan yetişkin erkek mangası) bu tarz mangalardır.

Küresel Manga Pazarı

Küresel pazarda manganın dolaşımını ve üretimini iki ayrı coğrafi grupta ele almakta yarar vardır. İlki Batılı ülkelerde[9] manganın çevrilerek dolaşıma sokulması ve üretilmesi; diğeri de Doğu Asya ve Güney Asya ülkelerinde manganın dolaşımı ve üretilmesidir. 1990'ların başında özellikle Amerika'da siberpunk akımına koşut olarak Japon anime ve manga ürünleri "Astro Boy"dan (Tezuka Osamu) sonra adeta yeniden keşfedilmiştir ve Batı'da Japon popüler kültür ürünlerinin fan düzeyinde tüketilmesi etkisini yaratmıştır (Brendt, 1997: 16-17).

Günümüzde Batı'da yayımlanan mangalar artık sadece çeviri manga değildir, Japon çizgi roman çizimi ve öykü anlatımı tarzından etkilenen Batılı çizerler de

9 Ne yazık ki Amerika haricinde, diğer Batılı ülkerlerdeki manga pazarına ilişkin verilere ulaşılamamıştır.

"Amerikan Manga"yı üretmektedir (Schodt, 1997: 125). Ancak, Frederick Schodt'a göre, Amerikan manga'sının Japon mangasından önemli bir farkı vardır: Öykü kalıplarının ve karakterleştirmenin tek tip olmasıdır (1997: 123-127). Amerikan mangasında karakterlerin psikolojik özelliklerinin geliştirilmesi ihmal edilmekte, karakterlerin fizyolojik özellikleri ön plana çıkartılmaktadır: örneğin karakterler genç, güzel ve kocaman gözlü[10] çizilmektedir. Çoğu kez Amerikan mangası, bilimkurgu temalıdır ya da güzel genç kız ("kawai onna no ko"/"cute girl") karakterlerin başından geçen olayları konu edinir. Bunun nedeni, Amerika'da manga okurlarının yüzde doksanının genç erkeklerden oluşmasıdır. Amerika'da genç kızlara yönelik mangaların rağbette olmaması da bu okur profili nedeniyledir. Ayrıca, Japonya'da oldukça sıradışı kabul edilen bazı mangalar, Batılı ülkelerin dillerine çevirilerek yayımlanmıştır: Örneğin, "Doumu" ("Bir Çocuk Rüyası") (Otomo Katsuhiro) veya "Kaze to Tani no Nausicaa" (Miyazaki Hayao) gibi. Bu mangaların İngilizce'ye çevrilmesinde, ilkinde mangakanın aynı zamanda "Akira"nın yaratıcısı olması, ikincisinde ise yaratıcısının çok tanınmış bir anime ustası olması rol oynamıştır denilebilir. Buna karşın, Japonya'da çok popüler olan ve manga tarihinde önemli bir yere sahip bazı mangalar ise Batı dillerine çevrilmemiştir. Bunda ise, Japon kültürel kodlarının Batılı okur tarafından alımlanması ile ilgili pazar/lama kaygılarının rol oynadığı söylenebilir. Amerika'da en çok satan manga dergisi 300.000 satış rakamı ile Ame-Komi'dir. Bir manga paperback'i ise yaklaşık 200.000 adet satmaktadır (Schodt, 1997: 126).

Hadashi no Gen (1974).

1996 Sonbaharında Tokyo'da "Uzak/Doğu Asya Manga Toplantısı" düzenlenmiştir. Bu toplantı Japon mangasının küresel pazarda sahip olduğu değişim değerini göstermiştir. Manga, Doğu Asya ve Güney Asya ülkelerinde 1990'ların başından itibaren yaygınlaşmıştır. Ancak, bu ülkelerde mangaların dolaşıma girmesi

10 Mangalarda karakterlerin gözlerinin kocaman çizilmesi Tezuka Osamu'dan beri yerleşmiştir. Çünkü Tezuka'ya göre karakterin belli bir olay karşısında ne hissettiği en iyi gözlerde ifade edilebilmektedir. Bu nedenle her hangi bir manga karakterin gözleri sevindiğinde parlamakta; kızdığında kararmaktadır. Bu konuda bakınız: Natsume, 1999.

Batılı ülkelere göre daha farklıdır. Asya ülkelerinde manga basımı Japonya'da olduğu gibi ya manga dergileri ile ya da paperback olarak gerçekleşmektedir. Manga dergileri haftalık ya da aylıktır ve belli bir okur kitlesine sahiplerdir. Asya ülkelerinde mangalar tıpkı Japonya'da olduğu gibi alt türlere sahiptir. Sadece genç erkek ve yetişkin erkek mangaları değil, genç kız mangaları da dolaşıma girmektedir. Örneğin Taiwan'da DongRiChubanshe yayımevi tarafından aylık *ShaoNian Manga* adlı, genç erkeklere yönelik bir manga dergisi yayımlanmaktadır (Ono, 1997: 130). Japon *Nakayoshi* dergisinin Taiwan baskısı ise 1996 yılının temmuz ayından bu yana *MeiShaoNü* adı ile çıkmakta, genç kızlara yönelik mangaları yayımlamaktadır. Güney Kore'de manga sadece Kore dilinde basılıp satılmakla kalmamakta, karakterler de Korelileştirilmektedir. Bu durum Ono Kosei tarafından "yerelleştirme" olarak adlandırılmaktadır (1997: 132). Manga endüstrisinin küresel pazarda başarılı olmasında rol oynayan önemli bir etken ise, manga metnin mecra'lar arası dolaşıma girmesi özelliğidir. Tüketici "Dragon Ball" veya "Shinseiki Evangelion"un ("Neo Genesis Evangelion") animesi ile tanıştıktan sonra, mangasını okumaya yönelmektedir.

Sonuç Yerine: Kişisel Notlar

Bu yazının manga üzerine bir inceleme yapmanın ne kadar geniş ve ayrıntılı çalışma alanına sahip olduğunu gösterdiği kanısındayım. Özetle, Japonya'ya çizgi roman türü, Batı üzerinden çizgi roman bantı olarak girmişse de, zamanla "Japon ekolü" olarak adlandırılabilecek bir çizgi roman türü -manga- ortaya çıkmıştır. Ancak mangayı, etnik bir ürün olarak nitelendirmek hiç kuşkusuz aşırı bir yorum olacaktır. Manga, küresel kültür endüstrisi içerisinde değerlendirilmesi gereken kendine özgü alt türleri ile oldukça başarılı bir popüler kültür ürünüdür.

Japonya'nın aksine Batı'da popülerlik kazanmış bir manga olan Gon, "anarcho-punk" özelliklerle dolu adalet ve şiddet anlayışı taşıyordu.

Kişisel olarak, belirtmem gerekir ki, bir manga okuru olarak, kendimi özellikle bilim-kurgu ve tarihî manga okurluğuyla sınırlıyorum. Beğendiğim mangakalar ve yapıtları arasında en başta (tabii ki bunlar kadın mangakalar!) Moto Hagio ve onun "Tottemo Shiawase Motochan"ı ("Çok Mutlu Moto-chan"-1997) ile Takamiya Keiko ile onun "Chikyuu He"si ("Dünya'ya"-1995) geliyor. Nakazawa Keiji'nin "Hadashi no Gen"ninin ise, savaş dönemi Japonya'sında

militarizmin, emperyalizmin sıradanlaştırılma mekanizmalarının ve savaş sonrasındaki yaşam kavgasının anlaşılması için bir rehber niteliği taşıdığını düşünüyorum. Yine Hasegawa Machiko'nun "Sazae-san" çalışmasının Japonya'da orta sınıf mitinin ve aile ideolojisinin yaratılmasındaki rolü nedeni ile mutlaka okunması gerektiğini düşünüyorum. Ayrıca, "Kureyon Shin-chan"daki çocuk kahramanın farklılıklara izin vermeyen Japon okul ve aile sistemi ile muzipçe dalga geçmesini toplumsal eleştiri bağlamında önemli buluyorum. Bunların dışında doğal olarak pek çok mangayı geceleri uyumayarak, doktora okumalarını yapmayarak, daha doğrusu erteleyerek okuduğumu da belirtmeliyim. Doktora derslerinin gerektirdiği okumalarla karşılaştırıldığında hiç kuşkusuz mangalar benim için çok daha cazip ve kolay okunur metinlerdi. Üstelik Tokyo Üniversitesi'nde Sechiyama Kaku'dan aldığım "Cinselliğin Sosyolojisi" adlı doktora dersinde, genç kızlara yönelik manga ve yetişkin erkek mangası üzerine çalışma yapan sınıf arkadaşlarım vardı. Onların derste sundukları konuları daha iyi anlayabilmek için, söz konusu mangalara, yani birincil kaynaklara gitmekte, sanırım manga okuru olmamı meşrulaştırmanın gerekçesini oluşturuyordu. Tüm okuduğum mangalar bu yazının yazılmasına kaynaklık ettiler. Sonuçta, manga okurluğundan, anime izleyiciliğine de terfi ettim. Miyazaki Hayao'nun "Tonari no Totoro" (1988), Oshii Mamoru'nun "Koukaku Kidoutai" (1995) ve Anno Hideaki'nin "Shin Seiki Evangelion"u (1997) şimdiye kadar en beğendiklerim arasında yer aldı. Okur ve izler olarak tecrübem ise, nihayetinde beni Türkiye'de manga okuru ve anime izleyicisi olmanın alımlanma pratikleriyle ilgilenmeye yöneltti. Japon popüler kültür metinlerinin farklı kültürel örüntüler ve pratikler içerisinde nasıl alımlandığı, manga ve anime tutkunlarının bu kültürel kodları çözme ve yeniden kodlama stratejileri, gündelik yaşam tecrübeleri ile nasıl ilişkilendirdikleri yeni bir çalışmaya kaynaklık edecek hareket noktalarını oluşturmakta...

KAYNAKÇA

Allison, Anne (2000). *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics and Censorship in Japan.* Berkeley: UCLA Press.

Anderson, Benedict (1993). *Hayali Cemaatler: Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması.* İstanbul: Metis Yayınları.

Aydın, Burak (2001). "Japonların Sonsuz Hayalleri ve Canlı Çizgileri", *Geceyarısı Sineması.* Sayı: 11, 12-18.

Brendt, Jaqueline (1997). "Manga to Bunka wo Taidouni Kousatsu Suru", ("Manga ve Kültürü Eşit Olarak Düşünmek" *Area Mook.* Sayı: 27, 16-17.

Buckley, Sandra (1991). "Penguin in Bondage: A Graphic Tale of Japanese Comic Books", *TechnoCulture.* der. Constance Penley ve Andrew Ross. New York: Routledge. 163-195.

Fujimoto, Yukari (1995). "Onna to Henai:Shojou Manga no Rabu Iryuujon", ("Kadın ve Farklı Aşk: Genç Kız mangasında Aşk Yanılsaması") *Nihon no Feminizumu 7: Hyogen to Media.* ("Japonya'da

Feminizm 7: İfade ve Medya") der. İnoue Teruko, Ueno Chizuko ve Ehara Yumiko. Tokyo: Iwanami Shoten. 56-84.

Ivy, Marilyn (1993). "Formations of Mass Culture", *Postwar Japan As History*. der. Andrew Gordon. Berkeley: UCLA Press. 239-258.

Kato, Hidetoshi (1989). "Japanese Popular Culture Reconsidered", *Handbook of Japanese Popular Culture*. der. Rogers G. Powers ve Hidetoshi Kato. Westport, Conn.: Grenwood Press. 301-318.

Kelly, William W. (1993)."Finding a Place in Metropolitan Japan: Ideologies, Institutions, and Everyday Life", *Postwar Japan As History*. der. Andrew Gordon. Berkeley: UCLA Press.189-238.

Kelly, William W. (1992). "Tractors, Television, and Telephones: Reach Out and Touch Some in Rural Japan", *Re-made in Japan: Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*. Der. Joseph J. Tobin. New haven: Yale University Press. 77-88.

Kinsella, Sharon (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond, Surrey: Curzon.

Kojima, Setsuko ve Gene A.Crane (1993). *A Dictionary of Japanese Culture/Nihon Shoukai Jiten*. Tokyo: The Japan Times. 6. basım.

Konuralp, Sadi (2001). "Godzilla ve diğer Japon Canavar Filmleri", *Geceyarısı Sineması* Sayı: 11, 2-11.

Lent, John A. (1989). "Japanese Comics", *Handbook of Japanese Popular Culture*. der. Rogers G. Powers ve Hidetoshi Kato. Westport, Conn.: Grenwood Press. 221-242.

Natsume, Fusanosuke (1996). *Mangawa Naze Omoshiroi noka*. ("Manga Neden Eğlencelidir?") Tokyo:NHK Ningen Daigaku. 7-9.ay

Natsume, Fusanosuke (1999). *Manga no Chikara*. ("Manga'nın Gücü") Tokyo: Shoubunsha. 2. basım.

Nitschice, Gunther (1994). "The Manga City", *The Electric Geisha: Exploring Japan's Popular Culture*. der. Atsushi Ueda. Tokyo: Kodansha. 231-242.

Okada, Toshio (1997) "Otaku bunka no kouzu", ("Otaku Kültürünün Oluşumu") *Area Mook*. Sayı: 24, 118-121.

Ono, Kosei (1997). "Ajia no Komikku Senbuu", ("Asya'nın çizgi roman kasırgası") *Area Mook*. Sayı: 24, 129-136.

Poitras, Gilles (1999). *The Anime Companion*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Schodt, Frederick L. (1997). "Amerika no manga Kankyou", ("Amerika'da manga Ortamı") *Area Mook*. Sayı: 24. 123-127.

Schodt, Frederick L. (1997). *The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.

Schodt, Frederick L. (1996). *Dreamland Japan:Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA.: Stone Bridge Press.

Shimuzu, Isao (1997). "Nihon Komikku Seisui Shi", (Japon Çizgi Romanlarının Değişim/Değişiklik Tarihi") *Area Mook*. Sayı: 24, 137-146.

Sugimoto, Yoshio (1999). "Making Sense of Nihonjinron", *Thesis Eleven*. Sayı: 57, 81-96.

sekiz

VESAİRE

Çizgi Roman'da Çeviri Üstüne ya da "Gitti Güzelim Atmosfer!"

LINDA STARK

Çizgi roman metninin bir dilden diğerine çevrilmesi, bir romanın, denemenin veya herhangi yazılı bir metnin çevrilmesinden çok farklı sorunlar teşkil etmez diye düşünülebilir. Hattâ metnin, çizgi romanda ikincil unsur olduğunu söyleyebilir, böyle bir yazının gerekliliğini sorgulayabilirsiniz. Ne var ki, çizgi roman metninin ikincil bir unsur olmaktan çok uzak olduğunu, kimi zaman yardımcı unsur olmakla kalsa da çoğunlukla çizgi ile birlikte bütünlük oluşturduğunu, çizgi roman dilinde, biri olmaksızın hikâyenin, atmosferin, işin "havasının" tam olarak verilemeyeceğini düşünüyorum... Küçük bir parantez: Elbette metinsiz çizgi romanlara da değinebiliriz. Ama burada da konuyu kendi lehime çevirip yaratılmak istenen atmosfere özel bir katkı sağlamak için "metinsizliğin" kullanıldığını ileri süreceğim. Ve bu yazıda daha fazla yeri olmadığından parantezi burada kapatmakla yetineceğim!

Çizgi roman metni bir dilden bir başkasına çevrilirken şu unsurları göz önünde tutmak gerekir: Ana metni diyalog olarak düşünmeli, diyalogların arasında yer alan nidalar, küfürler ve argo kullanımına ayrıca bakmalı, diyaloğa dahil olmayan ama nidalarla beraber düşünülebilecek ses efektleri ve metinle doğrudan bağlantılı olmasa da kaligrafiye ayrı bir yer ayırmalı ve tabii alt/üst/yan metinleri diyalogdan farklı olarak değerlendirmelidir. Metin dışında ayrıca üzerinde durulması gereken bir de isimler var: Hem karakter isimleri, hem kitap/hikâye/bölüm isimleri... Önce karakter isimlerinden başlayalım. İsimlerin çoğu zaman çevrilmeden bırakılması gerektiğini söyleyebiliriz. Çevrilip çevrilmeyecekleri konusundaki kriterlerden bazılarıysa; kelime oyunu içerip içermemeleri, herhangi bir çağrışım yapıp yapmamaları ve çevrilecekleri dilde okunabilirliğidir.

İsimlerin okunabilirliğe kısaca değinmek gerekirse, telaffuz sorunu ismi olduğu gibi bırakmayı sakıncalı kılabilir, özellikle de Fransızca'da olduğu gibi yan yana gelmiş bilumum sesli harfin aslında fonetik olarak tek bir ses şeklinde okunduğu bir dilden çevriliyorsa ("eau"nın "o" diye okunması gibi). Bu durumda, Barış Kılıçbay'ın *Tenten* çevirilerinde yaptığı gibi, Türkçe'ye okunduğu biçimde aktarılması daha doğru olabilir, yani Tintin'i Tenten, Milou'yu Milu, Dupond'u Düpond olarak yazmak gibi. Peki Dupond ve Duponds isimleri çevrilmeli mi? Fransızca'da, sondaki harf farkını gözetmeksizin, ikisi de aynı şekilde okunuyor. İngilizce'ye de, yine tek harf farkıyla ve İngilizce'de çok bildik bir isim kullanarak, "Thompson and Tompson" diye çevrilmişti. Espri gerektiği gibi ortaya çıkıyor, ikizlerin sakarlıkları ve meşhur "je dirais même plus" (dahası da var) cümleleri anlamını koruyor. Birkaç "ara" soru: Düpond ve Dupont kardeşler dendiğinde aynı etkiyi muhafaza etmiş oluyor muyuz? Diğer yandan "Milou", Fındık diye çevrilirse bu, diğer isimlerle de oynanmasını gerektirmez mi?

İsimlere müdahale edip etmemek yayıncı/çevirmen seçimidir. Örneğin Grossfinger gibi bir isim, Fransızca'da yazılmış bir metinde de Almanca olduğundan, Almanlara dair evrensel çağrışımların mevcut olduğu da göz önünde bulundurulursa, pek sorun teşkil etmez ve çevrilmesine gerek kalmaz. Fakat öykünün yazıldığı dilde bir kelime oyunu söz konusuysa, bunlara müdahale edip etmemek, mesela kitapta seyrek geçiyorsa dipnotla halletmek yine yayın politikasıyla ilgilidir. Ne var ki *Asteriks* gibi bir durumda, yani her isim bir kelime oyunu teşkil ettiğinde, ismi de bir şekilde çevirmek kaçınılmaz görünüyor. Bunun nasıl çevrileceğiyse epey sorun yaratabilir.

Kelime oyunu açısından, en yaygın ve bildik örnek olarak *Asteriks*'i ele alalım: Dizinin farklı zamanlarda yapılmış iki çevirisini karşılaştıralım. İlki, yetmişli yıllarda çevirisi Halit Kıvanç ve Tevfik Ünsi tarafından yapılan, Kervan Yayınları tarafından yayımlanan *Asteriks*, diğeri ilkinden handiyse çeyrek asır sonra Remzi Kitabevi tarafından çıkartılan, Mehmet Aşçıoğlu, Ömer Erduran, Olcay Kunal, Eray Canberk gibi çevirmenler tarafından dilimize aktarılan dizi. Her iki dizide de Asteriks ismine dokunulmamış. Dizinin Şilliler Yayınevi tarafından 1965 yılında *Aster*, 1967'de *Bücür* adlarıyla sunulduğunu hatırlatalım. Asteriks, her iki dizide de kapakta ve sunumdaki isimlerine karşılık Serterik(s) olarak anılır. Sondaki "s" harfi dizideki bütün tiplemeler için düşünülmüş olmakla birlikte her zaman kullanılmaz; Hopdedik, Toptorik, Dertsizik gibi. Kervan Yayınları'nın isimlendirmelerde bu dizileri temel aldığı anlaşılıyor, elbette epey bir farkla: İlk diziler Ayten Şilliler tarafından yapılan kopya çizgilerle yayımlanır, siyah beyaz ve küçük boydur. Kervan, özgün formata yakın ve renkli bir sunumla başlayacaktır yayınına. Remzi Kitabevi bu isimlendirmeleri bir parça daha değiştirir. Şöyle ki Obélix: (obélisque": obelisk, ya-

ni dikilitaş), Kervan Yayınları'nda Hopdediks olarak geçerken, Remzi Oburiks olarak adlandırır. Panoramix (panoramique: panoramik), Kervan Yayınları'nda Hokusfokus (Romalı isimlendirmelerine benzetilmiş) olarak geçerken; Remzi, Büyüfiks demiştir. Bet sesli Assurancetourix, Kervan'da Dertsiziks, Remzi'de ise İngilizce'deki kullanımından faydalanarak Kakofoniks olarak kullanılmıştır. Şef Abraracoursix (à bras raccoursis" / Türkçe okunuşu: abrarakursi, yani kolu kısal(tıl)mış- ilaveten: büyük bir şiddetle, hışımla anlamına da geliyor) ise değiştirilmeden her iki yayında da aynı şekilde Toptoriks olarak geçmiş. Tabii İdefix'i de unutmamalı: Anlamını hepimiz biliyoruz sanırım! (Obeliks'in sevimli ve vazgeçilmez köpeğinin ismine dokunulmamış, kopyalarda sondaki s harfinden yoksun olarak idefik'ti).

Orijinal isimlerdeki mantık şu: Fransızca'da "ix", "ique" (okunuşu: ik), "isque" (yani isk) hattâ "i" sesiyle biten sözcük ve deyimleri kullanarak basit kelime oyunları yaratmak. Tüm erkek Galyalıların isimleri "ix" ile biter (ünlü liderleri Vercingétorix -yani, versenjetoriks- sağolsun). Ender olarak hazır bir kelimeye "ix" sesi eklenir, ama çoğunlukla isimlerin sonundaki "ix"in ek olmadığını, zaten i/iks/isk sesleriyle biten kelimelerden ve deyimlerden oluştuklarını örneklerden de görebiliyoruz. Asteriks'in İngilizce çevirilerine bakarsak, "Getafix" gibi İngilizce'de anlamı olan ve aynı mantıkla elde edilmiş kelime oyunlarıyla karşılaşırız ("Get a fix" = zor bir duruma düşmek). Türkçe çevirileri için, öncelikle Obelix'den yola çıkarak bir değerlendirme yapalım: Eski çeviri: Hopdediks. Obelix ile ses benzerliğinden dolayı "hop dedik!" kullanılmış. Türkçe'de sevimli bir anlam elde edilmiş. Kopyalarda Hopdedik(s) tanıtılırken bir açıklaması da var bunun: "Aslında Galyalılar'ın anıtları olan menhir denilen taşları dikmek başlıca işidir. Fakat maceraya atılmak için her zaman hop diye Bücür'ün (Asteriks) yanına koşar. Domuz etine ve dövüşe bayılır." Remzi'nin yaptığı çeviride ise Oburiks'ti. Ses benzerliği yine var, aynı zamanda da karakterin obur ve şişko yönünü yansıtmış oluyor. Taş yontan Obeliks'in ismi de "dikilitaş" anlamına geliyor belki ama, orijinal metinde, sabit kahramanların isimlerinde (bazen tek öykülük karakterlerde kullanılsa da) bu tip göndermelere pek yer yok. Üstelik obeliks Türkçe'de de varolan bir kelime, ayni asterisk (yıldız işareti) gibi. Dolayısıyla çevrilmesine baştan gerek yokmuş! "İx" ekine bakacak olursak, oburik, oburis, oburisk, oburi gibi herhangi bir kelime Türkçe'de mevcut değil. Obur sözcüğünün arkasına iks eklenerek basitçe elde edilmiş bir isim. Çevirilerin yenisinde de, eskisinde de sık sık bu mantığa rastlıyoruz. Oysa, özellikle Asteriks çevirisinde, ses benzerliğinden ziyade anlam ve biçimin üzerinde durmakta fayda görüyorum. Asterix'te kahramanlarla bağdaşık bir anlamdan ziyade, biçim söz konusu. Dolayısıyla Hopdediks, Oburiks'ten daha doğru bir çeviri olarak kabul edilebilir.

Çok tanıdık ve belirgin bir örnek olduğundan, Obeliks'i gösterdim. Buradan

"eski çeviriler iyiydi yeniler kötü, ah nerede o eski çevirmenler!" gibi bir sonuca varmayacağım. Hattâ yazının devamında açıklanacak olan birçok örnek tam da tersi bir durumun söz konusu olduğunu gösteriyor. İsimleri kimin belirlediği belli olmadığından, bu konudaki bütün topları yayıncılara atmış oluyoruz! Karşı teze geçersek, yani eski çevirilerdeki "hatalara", Büyüfiks'in ne kadar iyi bir buluş olduğu tartışılabilirse de Hokusfokus, anlam açısından uygunluğuna rağmen "us" ile bittiği için Galyalı ismi değil Romalı ismi oluyor! Biçimin bu kadar ön planda olduğu bir durumda bu gerçekten önemli bir hatadır. Asteriks'te, Romalılar'ın isimleri benzer bir mantıkla oluşturulmuştur ve "us" ya da "üs" ile biterler. (Julius, Antonius ve şecerelerinden dolayı). Ya çok belirgin Roma isimleri kullanılır (Caius sık görülen bir örnektir) ya da yine benzer kelime oyunlarına başvurulur. "Asteriks ve Kleopatra"dan iki örnek verelim. Chorus, Kervan'da isim kullanmadan Remzi'de Komutanus olarak; Pacotéalargus, Kervan'da Ayıboğan (güçlü olduğu için), Remzi'de ise Süpergücüs (hem "üs/us" ile bitiyor hem de güçlü olduğu belirtiyor) biçiminde geçiyor. Asteriks'ten diğer bir örnek, her "sayının" ilk sayfasında yer alan ve durumu özetleyen Galya haritası, eski yayınlarda (Kervan Yayınları) olduğu gibi basılmış, dolayısıyla çevrilmemiş, yeni yayınlardaysa (Remzi kitabevi) Galya köyü yakınlarındaki dört Roma "Kalesinin" isimleri şöyle çevrilmiş: Babaorum ("Baba au Rhum", yani romlu şam baba tatlısı, nefis!), Totoryum olarak; Laudanum (bir çeşit uyuşturucu anlamında, Lauda ise övgü anlamında), Laudanyum olarak; Aquarium (balıkların içinde gezindiği bildiğimiz cam kutu), Akvaryum; ve son olarak Petibonum ("Petit bonhomme", yani küçük adam / küçük herif) Toplantiyum olarak çevrilmiş.

Bütün bu örnekler yeni çevirilerde daha özenli yaklaşıldığını ortaya koyuyor. Fakat, bizim için, yani "eski nesil" için, eski çevirilerin yerleşmiş isimlerini değiştirmeden önce şöyle bir geriye yaslanıp düşünmek lâzım. Kelime oyunlarını bir yana bırakalım; Lucky Luke fi tarihinde Lüki Lük yerine Red Kit diye çevrilmişti (İsim babasının Oğuz Alplaçin olduğuna dair bir rivayet dolaşıyor). Nasıl da yerleşti! Televizyonda yayımlandığında bile, Red Kit ismini korumakla, klasikleşmiş sayılabilir. Şimdi geri dönüşü var mı? Gerekli mi? Jolly Jumper'ı Düldül olmaktan kurtarabilir miyiz? Kurtarmalı mıyız? *Asteriks*'e bakıyoruz, yeni nesil, filmin de katkılarıyla, Hopdediks adını hiç duymamış, Oburiks'i biliyor. Yukarıda görüldüğü gibi eski isim çevirilerinde biraz fazlaca serbest davranılmış, yaratıcı buluşların yanı sıra özensizlikler de gösterilmiş, yer yer gereksiz hatalar da yapılmış. Ama güzel buluşları yerle bir etmeden önce hangi noktada yaratıcılığa göz kırpıldığını ayırdetmeli. Orijinal isimleri değiştirmenin etik meselesi bir yana, kelime oyunu söz konusuysa doğru yerinden yakalamak, yanlış çağrışımlara küçük bir kanca atmak, çevirmenin yaratıcılığının devreye girdiği noktalardır.

"Asteriks ve Kleopatra"dan birkaç örnek: Obeliks Romalılar'ı görünce şöyle der: "Qu'est-ce qu'on fait? On leur donne des baffes?" Birebir şöyle çevirilebilir: "Ne yapalım? Pataklayalım mı?" Halit Kıvanç, Kervan Yayınları için yaptığı çeviride "Alayım mı paçalarını şunların?" biçimde aktarmayı tercih etmiş; aynı serüvenin Remzi'den çıkan versiyonunda ise (çevirmen belirtilmemiş): "Ne dersin? Biraz okşayalım mı?.." Asteriks, Kleopatra'yı ilk ziyaretlerinden sonra şöyle diyor: "Elle à l'air d'avoir mauvais caractère, mais elle a un joli nez..." Birebir şöyle çevrilebilir: "Kötü huylu gibi görünüyor, ama güzel bir burnu var...", Kervan Yayınları'nda "Kleopatra'nın burnuna bayıldım valla..." demekle yetinilmiş, Remzi'de ise "Biraz sinirli görünüyor, ama hoş bir burnu var..." diye çevrilmiş. Panoramix (Büyüfiks-Hokusfokus) Asteriks'e "Un très joli nez!" (Çok güzel bir burun!) diye cevap veriyor. Kervan'da "Estetik ameliyatlı" (muhtemelen estetik ameliyatların yeni başladığı seneler, bu sebeple serbest çeviriye güzel bir örnek sayılabilir), Remzi'de ise "Çok hoş!" diye çevrilmiş.

İç kapakta yıllardır yer alan ve Asteriks'in "ruhunu" yansıtan çizimlerdeki geleneksel cümlelere bakalım: Astérix: "Ils sont fous ces Romains!" (Bu Romalılar deli!); Kervan'da "Bu Romalılarda beyin yok!.." Obélix: "Je me sens un peu faible, Panoramix!..." (Kendimi biraz zayıf hissediyorum, Panoramix!...), Kervan'da "Şu ilâcın bir tadına bakayım..." olmuş; Panoramix'in cevabı "Non, Obélix!... Tu n'auras pas de potion magique! Je t'ai dit mille fois que tu étais tombé dedans étant petit!" (Hayır, Obélix!.. Sihirli iksirden içemezsin! Küçükken içine düştüğünü sana bin kere söyledim), Kervan'da "Olmaz!.. Sen küçükken kazana düştüğün için sana ilâç yok!.." olmuş.

Tabii değinmeden geçemeyeceğimiz bir şey daha var: Orijinali "potion magique" (sihirli/büyülü iksir), Kervan'da "devegücütazıhızı şerbeti" yapılmış, Remzi'deyse "büyülü iksir." "'Serbest' tercihlerde bulunulduğu dönemlerde" oldukça yaratıcı buluşların da ortaya çıktığı bir gerçek. 30-40 yıl öncesi, 20

yıl öncesi ve bugünün dili, kullanım açısından, televizyon ve sinemanın şüphe götürmez etkisini de göz önüne alırsak, dikkate değer farklılıklar arzeder. Bugün kullanılan Türkçe'de bire bir çevrilmiş cümle/sözcük ve deyişlerin fazlasıyla yerleşmiş ve kabul görmüş olduğu aşikâr. Bunlardan günlük hayata geçmiş bir örnek "take care" den türemiş olan "kendine iyi bak"tır. Bilimsel olsun olmasın birçok çevrilmiş yayında bire bir tercüme kullanıldığından ve özellikle de birçok teknik terimin Türkçe kaynaklı olmamasından dolayı, 20-40 yıl önce kulağa hoş gelmeyecek kimi kelime ve deyişler bugün günlük konuşmaya dahil olmuştur. Serbestçe yorumlamalara bakacak olursak, Asteriks gibi halihazırda anakronizmlerle bezeli hikâyeler, Kleopatra döneminde "estetik burun ameliyatını" kaldırabilir, ama örneğin fumetti westernleri için bu geçerli değildir.

Çoğu çizgi romanda asal metin olarak görebileceğimiz diyalog için, telaffuz edilen cümlelerin doğru çevrilmesi/aktarılması dışında sorun teşkil edebilecek en önemli unsur üsluptur. Üslup, çizilmiş karakterin önemli bir parçasıdır ve kişiliği hakkında okura birçok bilgi verir. Nasıl konuşuyor? Hangi kelimeleri kullanıyor? Özellikle kullandığı sözcükler/deyimler var mı? Aksanlı ya da lehçeyle mi konuşuyor? Küfürbaz mı, kibar mı? Bütün bu soruların cevapları okuyucu için karakterin arkaplanının/altyapısının/nereden geldiğinin, "iyilerden" ya da "kötülerden biri" olduğunun, hattâ nereli olduğunun önemli bir belirleyicisidir. Çeviri esnasında, bu konuda karşılaşılabilecek başlıca sorunlardan birisi diyalekt/lehçe sorunudur. Zira, yazıldığı dilde mevcut olan bir diyalektin çevrilen dilde mevcut olmayacağı ortadadır. Bu durumda, dilin nasıl "bozulacağına" karar vermekse, çevirinin önemli bir aşamasıdır.

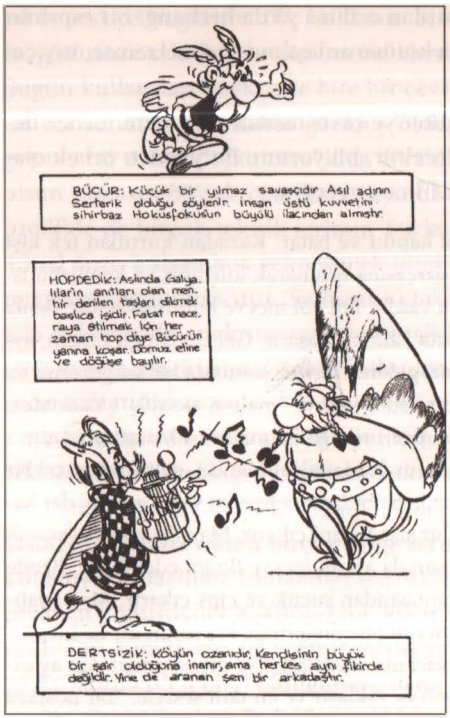
Bazı lehçeler çevrilen dilde uyarlanabilse de, bu genellikle istisnaî bir durumdur. Fransızca'dan çizgi roman çevirmeye teşebbüs etmiş birisi olarak aklıma gelen güzel bir örnek Güney Fransa/Marsilya aksanıdır. Güneyli Fransızca'sı çok belirgin özelliklere sahiptir. Yazılı metinde bu özellikleri göstermenin en güzel yolu, Fransızca'da, örneğin "ain" sesiyle, yani genizden okunan "en" sesiyle biten kelimeleri "aing" diye yazmaktır, çünkü Güneyliler, gerçekten de Fransızlar'ın meşhur ve söylenemez "en" sesini "eing" diye telaffuz ederler! Fransız bir okur "en" sesiyle biten kelimelerin sonuna eklenen g harfini görür görmez konuşan karakterin Güneyli olduğunu anlar, hattâ "r"lerin yuvarlayarak söylendiğini yazılı olarak göstermek mümkün olmasa da, okurken kulağına çalınan ses bu şekilde gelir. Fransızlar için bir karakterin Güneyli olduğunu bilmek, karakter hakkında halihazırda birçok ipucu vermektedir: "Akdenizliliğin" verdiği gevşeklik, rehavet, hattâ biraz "salaklık" derecesine varabilen bir yavaşlığın yanında, ani parlamalara sebep olan bir nebze fevrilik ve kimi takıntılar böylelikle o karaktere baştan "teyellenmiş" olur. Bu durum hikâyenin gelişiminde pek önem teşkil etmiyorsa, çevirirken üstünde fazlaca dur-

maya belki de gerek yoktur. Fakat yaratılan ortama ya da herhangi bir esprinin anlaşılmasına katkıda bulunuyor, daha kötüsü anlaşılması için elzemse, vay çevirmenin haline!

Mesela bir metnin Fransızca'dan Türkçe'ye çevrilmesini ele alalım. Lehçe deyince hemen aklınıza bizim Temel gelecektir, biliyorum. Bu yüzden örnek olarak öncelikle bir çizgi roman değil, bir fıkra vereceğim:

> Geminin biri korkunç bir fırtınaya kapılır ve batar. Kazadan kurtulan tek kişi Marsilyalı bir denizcidir. Bir tahta parçasına tutunarak kurtulur ve kendisini ıssız bir adada bulur. Neyse ki tatlı su vardır, bol bol meyve bulunmaktadır, deniz ise balık kaynıyordur. Böylece hayatta kalmayı başarır. Gel zaman git zaman, aylardan sonra, ufukta bir nokta belirir, giderek büyür, sonunda bir sal görünür ve kumsala oturur. Saldan çok güzel bir kadın iner ve "malum aksanla": Yüce Meryem! Ne ada! diye çığlık atar. Bunun üzerine çığlık atma sırası Marsilyalı'dadır: - Te, hayal mı görüyorum! Bir kadın, hem de Marsilyalı! Bayan, gelişinizi güzel bir içki ikram ederek kutlamak isterdim, ama burada sadece su var. Tamam, der kadın, bende pastis var. Çantasından bir şişe Ricard çıkarır. Marsilyalı'nın ağzı açık kalmıştır. Kusura bakmayın, der, yanında ancak meyve ikram edebilirim. Bende gerekli malzeme var, der kız. Ve çantasından sucuk ve cips çıkarır. Marsilyalının etekleri zil çalmaktadır. Aperitiflerini bitirdiklerinde kız sorar: Bir kadın görmeyeli çok oldu mu? Marsilyalı heyacanla cevaplar: "Ne diyorsunuz! Altı ay oldu!" Bunun üzerine kadın, Marsilyalı'ya yaklaşır ve en tatlı sesiyle: "Bir postaya ne dersiniz?" Marsilyalı, kendinden geçmiş bir vaziyette: - Vay be! Petank toplarını da getirdiğinizi söylemeyin!

Çoğunuz şaşkınca satırlara bakmakta, kiminiz tahmin yürütmekte, bazılarınız kaşlarını çatmakta... Pastis'in bir içki olduğunu kestirebiliyorsunuz, "te"nin öylesine bir nida olduğunun da rüknüne vardınız, belki Marsilya aksanına vâkıf olamadınız ama çok da önemli değil, fakat "petank" lafını duyduğunuzda dumura uğradınız ve fıkrayı çözdüyseniz bile (ne de olsa pek ince bir espri sayılmaz) keyfine varamadınız. Bazılarınız belki "pétanque" oyununu Astériks'in "Galya Turu"ndan (*Le Tour de Gaule*) hatırlayacaktır. Pétanque, Güney Fransa'ya özgü, özellikle de Marsilyalılarla özdeşleştirilen bilye oyununa benzer bir cins top oyunudur. Avuç içine sığacak büyüklükte toplarla oynanır. Eldeki top, bowling misali, yerde duran diğer toplara isabet ettirilmeye çalışılır. Sokağa yayılırlar, ağırdan alarak, isabet ettirmek için uzuun süre düşünerek oynarlar (Okuyanlar olacaktır, Asteriks'de Marsilyalılar kahramanlarımıza zaman kazandırmak için Romalılar'a engel olacak şekilde sokağa iyice yayılırlar ve oyunu hepten yavaşlatırlar). Pastis'e gelince Güney Fransa'ya özgü anasonlu bir içecektir. Rakıya da tam benzemez. Yine suyla içilir, yine su katınca bulanık bir hâl alır, ama beyaza değil sarıya çalar. Ricard ise, tahmin edebileceğiniz gibi, Fransa'nın önde gelen pastis markasıdır ("Tekirdağ" gibi düşünün).



Yukarıda anlattığım fıkra, öncesinde Marsilyalılara dair sıraladığım özelliklerin çoğunu içerir. Marsilyalı "imajını", yani günlerini pastis içip "pétanque" oynayarak geçiren Marsilyalılara has "salaklık" derecesine varan tembelliği tam olarak ifade etmektedir.

Neden bu kadar uzun anlattım? Burada sadece bir diyalekt değil, bütün bir "kültürün" okura geçmesi mevzubahistir. Başka ülkelerde benzer karşılıkların mevcut olduğu bir gerçek. Örneğin bizim "Temel" fıkralarının çok benzer halleri, hattâ bazen tıpatıp aynıları, İtalyanlarda "Carabinieri" yani jandarma olarak, Fransızlar'da da "Les Belches", yani Belçikalılar olarak karşınıza çıkabilir. Şüphesiz yukarıdaki fıkrayı da Temel'e uyarlamak zor olmayacaktır. Fakat, bilhassa çizgi romanda, söz konusu fıkranın ya da "kültürün" bir hikâyenin bütünlüğü içerisinde geçmesi, öykünün içeriğinde birçok bağlantı kurulmasına sebep olması ve görüntü ile de desteklenmesi, durumu kimi zaman iyice zorlaştırmaktadır. Bazen tek çare dipnottur (Görüldüğü gibi, "çevirmek gereksizdir, hiç girişmeyin" gibi bir seçeneği asla sunmuyorum!). Kesin bir sonuca varmak, "çözüm şudur" diye bir şey dayatmak niyetinde değilim, zira her durum kendine özgü bir çözüm gerektirir. Şüphe götürmez bir gerçek var ki, birçok çizgi romanı esas yazıldığı dilde algılanacağı şekliyle birebir çevirmek mümkün değildir, ve ister istemez, diller arasında dolaşırken "havasından" birazını yitirecektir. O "havayı" mümkün mertebe korumak ise çevirmenin başlıca "görevidir."

Gerçekte varolan diyalektler ve aksanlar dışında, bir de yazar tarafından yaratılmış olanlar vardır.

Buna verebileceğim iyi bir örnek, Enki Bilal'in "Uzay Anıları"nda, "Sömürge Trajedisi 2"deki android astrogenetikçi-jinekolog Theodule Bourdon'un konuşma biçimidir. Tamamıyla tersyüz olmuş bir gramer yetmiyormuş gibi bir de dişlekliğinden kaynaklanan telaffuz sorunu da vardır. Okurun adapte olması da birkaç cümleden fazla sürer. Birçok cümlede öznenin tam olarak ne olduğu karışır. Dâhi yazarımızın bunu fazlasıyla bilerek yaptığınaysa şüphe yok. Aynı bo-

zuklukta bir Türkçe elde etmek gerçekten de akıcılığın iyiden iyiye azalmasına sebep olacaktır. "Tarzanca"ya benzeme tehlikesi de cabası, ki Türkçe'nin yapısı gereği, sonuç el mahkum "Tarzan var Jane'i sevmek" gibi cümleleri anımsatacaktır. Lehçe veya aksan söz konusu olmasa da, her dilin kendine ait kullanım biçimleri yine karşımıza sorun olarak çıkabiliyor. Tanıdık bir örnek "selamünaleyküm-aleykümselam" olabilir. Mesela İngilizce'de tam karşılıkları yoktur. Diyelim çizgi roman Mısır'da geçiyorsa ve Fransızca'sında da bu şekilde kullanılmışsa, çevirirken olduğu gibi bırakmalı. Bunun bir handikabı da yok değildir: Türkçe'ye çevirirken bize yabancı tabirler olmadıkları için katkıda bulundukları egzotizmden bir parçasını da alıp götürürler.

Diyalogun bir parçası olan, her ülkenin, hattâ bölgenin kendine has nidaları vardır. Gerçi bunların çoğu çevrilebilir niteliktedir, çünkü çoğunlukla içgüdüsel refleksler sonucu çıkarılan seslerden oluşurlar ve her ne kadar Fransız horozu Türk horozundan farklı ötse de ("cocorico", ya da Türkçe okunuşuyla "kokoriko"ya karşılık "ûûrûû") her ikisi de horoz sesidir ve her dilde hazır bir karşılığı vardır. Fakat, puxa vida! çizgi romanın yazıldığı dile fazlasıyla özgü nidalar, bunun yanında da küfürler, argo sözcükler ve elbette ki deyimler de mevcuttur ve bunların çevrilmemesi gerektiği malumdur. Mister No, kendine ait olmayan bir dilin ünlemini alışkanlık edinmiştir. Zaten yöredeki herkesin de kullandığını görürüz. "Puxa vida" atmosferin ve işin raconudur. Öyle ki Türk çizgi roman müptelaları arasında, konuşma dilinde olmasa da (herhalde hep yazılı olarak görüldüğünden), yazışmalarda kendisine önemli bir yer edinmiştir!

Bir yandan da, çoğu nida/ünlem aslında bağırılarak söylenir. Bu yüzden, çizgi romanın kendine has üslubunun bir parçası olarak, sahnenin havasını aksettirmek üzere resmin bir bölümünü oluşturacak biçimde yazılır, daha doğrusu çizilirler. Normalde kitabın filmlerinde konuşma balonları boş gelir ve çeviri bu balonlara ayrı bir film tabakası olarak yerleştirilir. Fakat, resmin bir parçasını oluşturan "çizilmiş yazıların" çevirileri için, çizimlerin filmlerine müdahale etmek akıl kârı değildir. Öncelikle yayıncılık anlayışına ters düşer. Diğer yandan, her kareyi çizerin oluşturmak istediği bir bütünü temsil eden birer resim, hattâ "sanat eseri" olarak değerlendirmek gerekirse, çizilmiş nida ve ses efektlerini resmin bir parçası olarak düşünmek ve dokunulmalarının/müdahale edilmelerinin "tahrip" niteliği taşıdığını göz önünde bulundurmak gerekir. Kimi zaman nara, çoğu zamansa ses efektlerini betimleyen bu "çizilmiş yazılar" sıklıkla çevrilmeyi gerektirmemektedir. Özellikle de çeviri bir batı dilinden diğer bir batı dilineyse. Çeviri gerektirdikleri durumlardaysa dipnot düşülebilir, çoğunlukla başvurulan yöntem de budur; Ama aşırıya kaçmamak süretiyle, çünkü sürekli açıklamalara tâbi tutulan bir çizgi romanın anlaşılmamış bir fıkrayı sonradan açıklamaktan farkı yoktur. Yaratacağı boşluk etkisi aynıdır.

Çizilmiş metinleri konu etmişken kaligrafiye geçmenin tam sırası. Basılı metinde hangi yazı "font"'un (yazı karakteri) kullanıldığı, çevirmenin doğrudan sorunu olmasa da, atmosfere sağladığı katkı açısından üzerinde durulması gerekir. Çoğu çizgi romanda bir "yazar", "çizer" bir de kaligrafist vardır. Kaligrafin da kendine has bir çizgisi, seçilme sebebi vardır. Kaligrafi kullanımın önemine ve çevirmeni, dolaylı da olsa, nasıl etkilediğine iyi bir örnek *Asteriks Olimpiyatlarda*'da görülebilir. Kaligrafiyi yapan Ferdi Sayışman, (orijinaline de uyarak) Yunanlıların Yunanlı olduklarını vurgulamak için, kıvırcık siyah saçları, düz inen profilleri ve giysileri dışında, Yunanlıların konuşma balonlarında farklı bir tipografi kullanmıştır. Yunan harflerine benzeyen karakterler, konuşturulan kişinin cümle yapısını değiştirmeden, bozmadan, Yunanlı olduğunu göstermektedir. Metin çevirisi konusunda son olarak alt/üst/yan vb metinlere değinelim. Diyaloglardan farklı olarak, bir hikâyenin içinde genellikle tek bir çizgi tutturan bu metinler "anlatıcının" sözleridir, yani konuşma dilini değil, anlatım dilini kullanırlar. Dolayısıyla diyalogdan farklı ele alınabilirler. Düz anlatım söz konusu olduğunda çok belirgin sorunlar yaşanmamaktadır. Kimi deyimler, varsa uydurulmuş kelimeler ve yine hangi üslubun kullanıldığı, aynı şekilde dikkate alınmalıdır.

Kısaca bir sonuca varmak gerekirse, çeviride kesin doğrular yoktur, her çevirmenin de kendine ait bir tarzı/üslubu vardır. Dilin çizgi romandaki esas işlevi, diyalogu sağlamanın dışında, "ambiyans"/"atmosfer" yaratmaktır. Kimin nasıl konuştuğu - kişi, mekân, zaman vb. hakkında fikir veriyor, "havaya girmemizi" sağlıyor. Dolayısıyla çevirmenin mutlak doğruyu bulmaktan ziyade bu havayı olabildiğince yakın bir şekilde yakalamaya çalışması gerekiyor.

Türkiye'de Erotik Çizgi Romanlar

LEVENT CANTEK

Dünyanın hemen her ülkesinde çizgi roman düşüşte. Satışların azalması, yeni üreticilerin çıkmaması ve yayınevlerinin kapanması sık rastlanan sonuçlar. Çizgi roman okuyucusunun yaşlandığı bir başka deyişle eskiden olduğu gibi çocuk-genç izleyicilerin ağırlıklı bir yeri olmadığı görülebiliyor. Üretimin bir biçimde sürdüğü, pazar payını giderek artıran istisnaî alanlardan biri ise erotik çizgi romanlar. Birçok yayınevi bu başlık altında diziler sunuyorlar. Aslına bakılırsa "erotizm" oldukça geniş bir başlık; dizilerde kullanılan çizgi romanlar ile çağrıştırdıkları karşılaştırılırsa eğer oldukça dar bir anlamda kullanıldığı anlaşılıyor. Örneğin bilimkurgu ya da golden age klasikleri dizisinden yayımlanan *Flash Gordon*'un erotik olmadığını kim iddia edebilir?

Erotizmin çağrıştırdıklarını düşünürsek, ilk akla gelen çıplaklıktır; yıkanan ya da soyunan bir kadın, dekolte bir elbise ve hattâ tamamen kapalı bir giysi bile erotizmin oyun alanlarından biridir. İkincisi, öncesi, sonrası ve kendisiyle cinsel ilişkidir. Üçüncüsü, fantezi alanıdır; şehevilik ve sapkınlık içermektedir. Sonuçta, erotik diziler daha çok bu fantezi alanından besleniyor gözükmekte.

Erotik çizgi romanlar, erotik eğlence sektörünün bir parçasıdır; bu nedenle olacak erotizm karşıtı her türlü düşünce ve uygulamanın muhataplarından olmuşlardır. Erotik çizgi romanların geçmişine bakmak, kaçınılmaz olarak "sansüre ilişkin" uygulamaların tarihini de incelemektir. Erotik çizgi romanlar, yayımlandıkları her ülkede ahlâkçı tepkiler ve hukukî baskıları hesap etmek durumunda kalmışlardır. Özetle, cinselliği doğal olmayan bir biçimde tahrif etmekle, cinselliği ve kadın vücudunu sömürmekle, erotik hazzın yerini alacak biçimde röntgenciliği öne çıkardıkları biçiminde suçlanmışlardır. Cinselliğin toplumsallaştırılması ve kontrol edilmesi çabasının tezahürleridir bun-

Ramiz'in çizgileri erotizm bahsinde hatırlanması gereken ilk örneklerdendir. Kırklı yılların sonunda çıkarttığı Salon dergisinin kapağında kullandığı pin-up kızlarından biri görülüyor.

lar. Aslına bakılırsa, cinselliğin bastırılması olgusu, gündelik hayatın normal bir parçası olarak önemsenmeyecek kadar olağan bir hâl almıştır. Erotik çizgi romanlar, yaşanması imkânsız olan, bastırılmış ve hayata geçirilmesi mümkün olmayanı biçimsel olarak yaşatırlar. Meta tüketimi üzerinde biçimleşmiş, hakikilik ile hiçbir bağı kalmamış bir cinsellik anlayışıyla bunu yaptıklarını da belirtelim; bir başka deyişle, karakterini iyice değiştirmiş bir cinsellik olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bu biçimiyle, "boş zaman" için ayarlanmış bir hoşça vakit geçirme aracı olarak tanımlanan cinsellikle uyumludurlar. Haksızlık da etmeyelim, nasıl toplumların marjinalleri ve delileri gibi dışlananları, teröristler gibi isyankârları varsa, erotik eğlencenin rahatsız edici düzeyde protestocuları da vardır. Anlatısı ve kahramanlarıyla muhalefet eden erotik anlatılar görülebilmektedir. Ama bunu kadınlara yönelik hazzın özgürleştirilmesini kendi aracına dönüştürmüş erkeklerin yine erkeklere karşı bir mücadelesi mi saymak gerek, ayrı bir tartışmadır. Hasıl-ı kelam, erotizm mevzusu oldukça karışıktır; bastırılmış bir cinselliğe karşı erotik bir muhalefet sayılabilecek anlatıların içeriği, kontrolden çıkmış cinsel kimliklerimizin ve kolektif bilinçaltının bir yansıması olarak görülebilir ve rahatlamaya imkân tanıdığı için emniyet sübabı işlevi taşıyabilir. Aynı zamanda erotik çizgi romanlar bir ideolojinin iletilmesine de aracılık eder; ideal bedene yönelik ürettiği güzellik klişeleriyle kadın-erkek bedeninin metalaştırılmasını perçinlemektedir.

Erotik çizgi romanlar, erkeklere yöneliktir; mitleri çoğunlukla genç ve güzel kadınlardır. Abartılı bir cinsel gerilim taşımaktadırlar; büyük göğüsleri ve kalçaları olan istekli, idealize edilmiş genç kadınları ve "başarılı" (yaşları önemli değildir) erkekleri vardır. Kadınlar histerik, sorunsuz ve doymazdır; annelikle kösnüllük/şehevîlik arasında gidip gelen bir halleri vardır; bir yanda sabırlı, sahiplenici, yol gösterici ve kutsayıcı olurken diğer yanda boyun eğici, işveli, baştan çıkarıcı ve tabu yıkıcıdırlar. Erotik dizilerinin tüm kahramanları neredeyse kadındır ve "annelikleri" bastırılmış bir kösnüllükle hemhal olmuşlardır. Bu özelliklerinin hemen açığa çıkması gerekmeyebilir, "serüven" bir cinselliğin

keşfini anlatır ya da kaçınılmaz bir anda karşı koyamayacakları bir biçimde "ilişkiye" teslim olacaklardır. Çoğunluğu abartılı bir biçimde cinsel açlık çekmektedir; "aşk"tan çok bedenini arzulayan erkekler vardır etraflarında. Onları evcilleşmiş olarak düşünemeyiz de zaten: Hınzır ve yıkıcıdırlar; seksi satmazlar ama sadakat de bilmezler. Türkiye'de bu genellemenin içine girecek ve fantezi boyutunda serüvenler yaşayan yerli çizgi romanlar pek yok. Öte yandan kimi parçalar, izdüşümler ve koşutluklar kurabilmek mümkün elbette. Yazımızın erotik çizgilerle ilgili kayıt düşme gayreti biraz da buradan çıkıyor; yaptığımız "meraklı ve mesafeli" bir okurun kendince düştüğü notlardır eni sonu.

Cumhuriyet döneminde erotik çizginin miladı, hattâ uzun yıllar taşıyıcısı sayılacak mecra mizah dergileridir. Dergilerde devrin çizer ve yayıncılarının ifadeleriyle "fantezi" olarak adlandırılan tam sayfa pin-up çalışmalar yayımlanmaktadır. Anlaşıldığı kadarıyla Fransız dergilerinden kopya edilmekte, altlarına yerelleştirilmiş bir fıkra esprisi konmaktadır. Doğal olarak bu espri ile resmin hiçbir ilişkisi yoktur, önemli olan resimdeki baştan çıkarıcı kadının halleridir; çıplaklık- dekolte elbiseler, cilveli pozlar, meydan okuyucu duruşlar, banyo sahneleri, soyunma ya da giyinme anlarını göstermektir asıl amaç. Erotizm "göstermek" değil midir zaten? Mizah dergilerinin müstehcenlikle ilgili olarak suçlandığını, zaman zaman dava edildiklerini belirtelim. Ramiz ve Necmi Rıza'nın yaptığı bu adaptasyonlar yasak olan ve tabulardan beslenen erotizmin gelişim seyrini belirleyecektir. Erotik çizgiler, ithal malzemelerden devşirilmiş olarak girmiştir Türkiye'ye. Garip bir biçimde Fransa'dan, Amerikan pin-up geleneğinin etkisiyle yapılan çalışmalardan çıkmıştır. Bir başka ifadeyle dolaylı bir Amerikanlaşmanın sonuçlarından biri olacaktır. Kadın-erkek ilişkilerinin, evlilik hayallerinin -cinsel ilişki özleminin, hoppalığın anlatıldığı bu pin-uplar (karikatür olarak sözedilmektedir) gerek "gösterdikleri", gerekse imalarla ifade edilen cinselliği nedeniyle toplumsal ahlâkın sınırlarını zorlayıcı etkileri olmuştur. Mizah dergileri uzun yıllar erotizmin yegane taşıyıcılıklarını yapmışlardır; devamlılıklarını cinselliği metalaştırma başarısı göstermelerine bağlamak mümkündür. Öte yandan doğal olarak kültürel entelektüelizmle meşbu siyaset tarafından küçümsenmişlerdir. Akbaba'nın "berber dergisi" biçiminde ifadelendirilmesi "erkek" okuyucu ağırlığı ve siyaset dışı içeriğiyle ilgilidir. Yanı sıra, Necmi Rıza apolitik ve eğlencelik olmakla "itham" edilecektir.

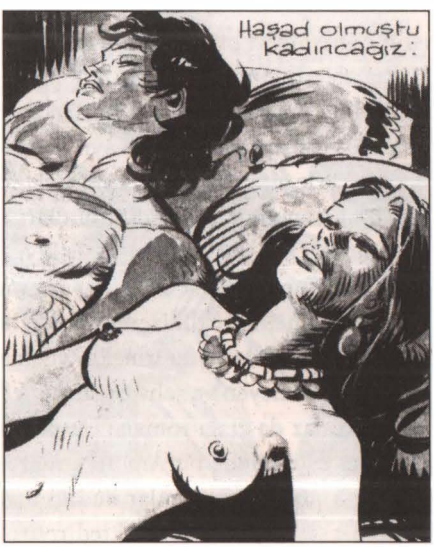
Erotik çizgilerin öyküsü, ellili yıllardaki Amerikanlaşmanın getirilerinden biri olarak çeşitlenecektir. Mizah dergilerinden gazetelere, kitap kapaklarına ve reklamlara varıncaya kadar türlü mecralarda erotizmi araçsallaştıran çizgiciler çıkacaktır. Bedri (Koraman), Sururi (Gümen), Şevki (Çankaya) ve Firuz (Aşkın) pin-up, illüstrasyon ve çizgi romanlarında Amerikan tarzı baştan çıkarıcı kadın figürleri kullanacaklardır. Görece daha yerli versiyonlar ise tarihî çizgi romanlar ile gerçekleşecektir. Milliyetçi tarihî roman tarzını resim-

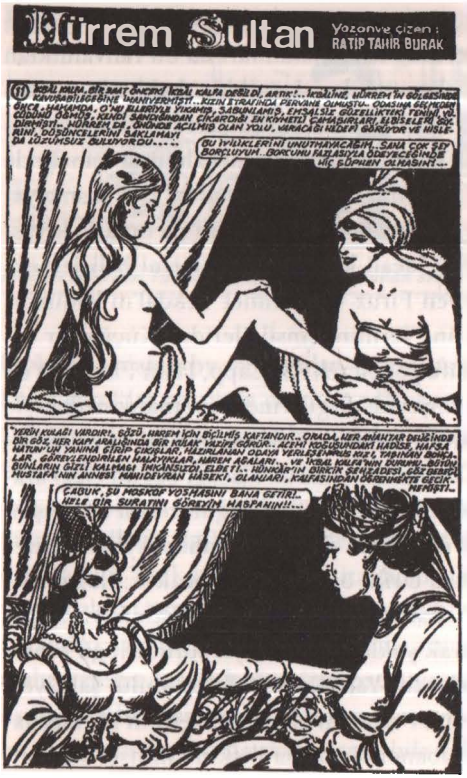
Altmışlı yıllardan Tanin Gazetesi'nde yayımlanan erotik-mizahî bant Lola.

li olarak anlatan bu çalışmalar, türün tüm mantığını da yinelemişlerdir. Öyküler erkekler arasında geçmektedir; Ratip Tahir'in mahmur, narin ve her an ağlamaya hazır aşık kadınları vardır. Cinsellikten arındırılmış anneliğe yakın tiplemelerdir; saf bir aşk için şart olarak düşünülmüşlerdir. Kadın cinselliğinden çekinildiği açıktır; kösnüllüğü/şehveti temsil eden kadınlar hep yabancıdır. Cinsellikle ilgili arzular ile moralist baskıların kesiştiği yerde duran kadın, "güçlü Türk erkeği" klişesine hizmet etse de, ahlâk dışı olanın cazibesini yaşatacaktır. Femme fatale (Meşum Kadın) tiplemeleri, yasak olanı çağrıştıracağı için cezbedici bir biçimde özenle resmedilmektedir. Yine de hemen uyarmalı: Femme fatale kadınların pat diye zuhur etmediğini, her defasında geliştiğini belirtmek gerek. Örneğin Ratip Tahir asla "oversexed" ifadeli kadınlar çizmemiştir. Hattâ erkeklerinin bile çekiciliklerinin dar anlamıyla romantizm ve zerafetten beslendiğini, sessiz sinema yıldızlarından Valentino ya da Navarro'dan izler taşıdığını söylemek mümkündür. Haftalık çizdiği için gerçekten özenli bir çini kullanımı vardır. Altmışlı yıllarda *Akşam* gazetesinde sürekli günlük çizmeye başladığında bu titizliği zamana karşı çalışmaktan dolayı azalacaktır. Ratip Tahir, erkeklerin dünyasını "yukarıdan tarih" örneği sayılabilecek yönetici konumundaki insanların öykülerini anlatmayı tercih et-

Suavi Süalp, absürd ve söz oyunlarına dayalı mizahı kadar, fettan, baştan çıkarıcı ve sadistik özellikler taşıyan kadınları da resmediyordu.

tiğinden kadınları sınırlıdır. Oldukça ağır ve alaturka sayılabilecek bir anlatım dili vardır, sahne gerisinde - haremde kalan kadınları da bu rahvanlıktan nasibini almıştır. Kadınlara ayırdığı alan entrika -doğallıkla dedikodu- ve hasetle doludur; kadınlar husumetlerini daha güzel buldukları gözde kadınlara yöneltmekte beis görmemektedirler. Ratip Tahir'in alaturkalığının temelinde Doğu masalları olması onun farklılığının önemli bir ölçütüdür; zira basına yayılan erotizmin menşei Amerika'dır. Hollywood yıldızları ya da onlarla kıyaslanan Avrupalı kadın starlar, güzellik ideali kadın tiplemelerini belirlemektedir. Bedri ve Sururi'nin onları izleyen Firuz ve Mehmet Tekdal'ın kadınları üslup olarak Amerikan "pulp magazine"lerinin temsilcileridir. Küçük bir ayrım yapmak gerekirse, Bedri karikatüre yönelerek All Capp, Ham Fisher ya da Frazetta'nın tarzını izlerken; Sururi ve Şevki, çizgilerindeki aşinalık nedeniyle Amerika'da kendilerine iş bulacaklardır; Mehmet Tekdal, pin-up tarzında sebatkâr olmayacak- sonuçlarını ancak yetmişli yıllarda alacağı özgün çizgi arayışlarına girecektir. Ratip Tahir'in alaturka saydığımız özgün resim anlayışını olmasa bile "bize özgü" denebilecek erotizmin devamını Şahap Ayhan getirecektir. Ayhan, bütün kariyeri boyunca tarihî öyküler anlatacaktır; doğal olarak da müthiş Türk ve ona hayran "Yabancı kadın- Anjelik" klişesini yineleyecektir. Ancak 1955 yılından başlayarak yaklaşık bir on yıl sürdürdüğü erotik öyküleri vardır ki, ilginç olan asıl onlardır. Yabancı -ve elbette ünlü- şahsiyetlerin özel hayatlarını anlattığı bu öyküler erotizm bahsinde verimli bir merhale sayılmalıdır. Histerik kadınların yabancı olmasına ilişkin zihinsel alışkanlığı pekiştiren bir kurgusu vardır anlatıların, ama bu kadınlar garip bir nevrotiklik de taşımaktadır. Üstünkörü ve kolaylıkla cinsellik yaşayıp da bundan pişmanlık duymayacak cinsten kadınlar değillerdir. Oldukça zarif, ürkek ve ciddilerdir; beri yanda cinselliklerini/arzularını zor denetliyor gibidirler. Soylu havalarına eşlik eden nevrotiklikleri onları bazen frijit bazen de "açlık" çeken biri olarak göstermektedir. Batı-Avrupa erotik edebiyatının püriten ahlâkı alaşağı eden külliyatının izleri vardır Ayhan'ın kadınlarında. Cinselliği binbir güçlükle, endişelenerek ve utanarak her an kaçmaya hazır biçimde yaşarlar. Kendi kendini tatmin eden kadınları ilk olarak Şahap Ayhan anlatmıştır. Cinselliği yaşarken başkalarının





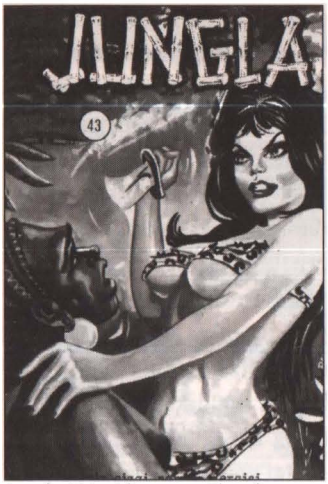
Ratip Tahir'in haremde – seçilmiş, özellikli kadınlar arasında geçen öyküleri haliyle erotik nitelikler taşıyordu.

ve çevrenin neler düşüneceğinden çekinen tiplemelerdir hepsi.

Ayhan'ın ciddiyetle anlattığı bu dünyayı, alaycı ve ironik bir dille mizahçılar da anlatacaktır. Suavi Süalp, kadın ve erkekler açısından "cinsel açlığı ve oburluğu" erotik bir atmosfer olarak başarıyla aktaracaktır. Güçlü kadınları vardır; etraflarındaki kendini beğenmiş, kibarlık budalası zengin kocalarına karşı hep daha üstün konumdadırlar; yaşama biçimlerini, cinsel tercihlerini -ve dolayısıyla özgürleşme haklarını- ellerinde tutmaktadırlar. Özellikle sosyeteden seçtiği kadın tiplemeleri femme fatale'in, vamplığın göstergelerini taşımaktadır. Türk sinemasının zengin-fakir karşıtlığına oturmuş dualizmini ve melodramatik yapısını mizahî bir dille kullandığı için etkileyici kadınlarının Leyla Sayar'dan feyz alındığı söylenebilir. Sado-mazoistik çağrışımları olan dar deri kıyafetleriyle esmer kadınlardır bunlar. Çapkın Hırsız, devrinin magazinel gazete haberlerinden yola çıkılarak yapılmış önemli bir Süalp çalışmasıdır. Oğuz Aral'ın aynı dönemlerde yayımlanan (ilk kez *Hayk Mammer* çalışmasının içinde ayrı bir öykü olarak anlattığı) *Utanmaz Adam*'ı ile bir arada ele alınmalıdır. Her iki tipleme de, toplumun ahlâkî değer ve yargılarını umursamayan ve kendini bunları üzerinde hisseden erkek "vamp"lar gibi davranırlar. Söze dayalı, cinsel ilişkiyi metaforlarla anlatan mizahî bir üsluplara sahiptir. Güç ile erkek cinselliği arasında salınan bir alaycılık hakimdir anlatılara. Röntgencilik ve dikizcilik ilk kez bu denli açık gösterilmektedir. Tarihî öykülerin saraylarda ya da ırmakta yıkanan kadın klişesinin tersilenemesi sayılabilir; açıkça izleyen ve şehvanî bir dille yorumlar yapan bizzat kahramanlardır.

Suat Yalaz da çizgi romana bu dönemlerde başlamıştır. Çalışmalarını King Features estetiğinde bir Amerikan tarzıyla üretmeye çalışsa da, mizahçılığı da vardır. Alaturka anlatımlar dediği usta çizgi Ratip Tahir ve izleyicilerinden farklı bir şey yapmak istemektedir. Erotizmi kullanımı da zaman içerisinde bu

iddiasıyla koşut olarak değişecektir. Başlangıçta ürettiği çizgi romanlar kara dizilerin, *Mike Hammer* ve benzeri pulp öykülerin ahlâk anlayışına dayalı üsluptan yola çıkacaktır. Başına buyruk kadınların "aklını başına getiren" erkeklerden yanadır tercihi. Sonra tarihî çizgi romanların tüm klişelerini yineleyeceği - ama daha önce hiç yapılmamışçasına belirginleştirme mahareti göstererek, imzasını bir markaya dönüştüreceği bir döneme girer. Abdullah Ziya Kozanoğlu'nun handiyse Çapkın Hırsız-Utanmaz Adam ikilisiyle akraba sayılabilecek Kaan tiplemesini daha terbiyevi ama daha erkek ve model olabilecek bir erotik ikona Karaoğlan'a dönüştürecektir. Karaoğlan erotizminin ve kadınlarının bir değişim öyküsü de vardır. İlk serüvenlerde Kaan ve öncesindeki Yalaz çalışmalarından devşirilmiş, karikatür çizgisinin reelize edilmiş biçimi olan vücutları dolgun, cinsel çekicilikleri sıcak ve talepleri makul sınırlarda dolaşan kadınlar görülmektedir. Bu kadın tasarımlarında Gina Lollobrigida, Sophia Loren ve hattâ Silvana Mangano'dan esinlenildiği söylenebilir. Yalaz, daha sonraki çalışmalarında kadınlarını değiştirmeye başladı. Karaoğlan'ın nesneleşmiş cinsel cazibesi üzerine kurulu öykülerde, yabancı kadınların dünyası işlenmeye başlandı; siyaset, entrika ve erotizmin bir arada kullanıldığı konular anlatıldı. Karaoğlan dolayımıyla çocuksu saflıklarını yitirerek kendilerine berbat davranan kocalarını yoketmeye yönelen yabancı kadın tiplemeleri oluşturuldu. Elbette ki bu öykülerde "namuslu", iffetine düşkün, eşine sadık kadınlar Türklerden çıkıyordu. Ama Yalaz, onları çizerken tatsızlaştırıyordu fırçasını. Her türlü yaşama hazzı ve cinsel çağrışımdan soyutlayarak hiçbir erotik "darbe" vurmadan resmediyordu onları. Buna karşılık "annelikten" soyutlanmış yabancı kadınlar ise son derece hayat dolu, cinselliği canlandıran tiplemelerdi. Abdülcanbaz'ın boyun eğen ya da meydan okuyan, erotik çekicilikleri fazla "tehlikeli" bütün kadınlarına yakındır bu üslup. Olumlu ya da olumsuz bir vurgu için "sakınma" görülmez Turhan'da ya da mizahî çizgi romanlarda. Yalaz'ın erotik müdahalelerden özellikle kaçınması ise tarihî çizgi romanların tamamında görülür. Türk kadınları bu sebeple ya gösterilmez ya da sonu ölümle biten olaylarda kur-



Jungla, Yetmişlerde popüler olan erotik bir dişi Tarzan öyküsüydü.

ban edilir. Ayhan Başoğlu'nun *Malkoçoğlu* çalışması *Karaoğlan*'ı izleyen çizgi romanlardan biridir. Ancak o da, aynen Şahap Ayhan gibi "kahraman" motifi üzerinden öyküler anlattığında sansürcü davranmakta açıkça taraf tutmaktadır. Bu açıdan Başoğlu, ellili yıllarda ürettiği erotik öykülerinde yansıttığı cesur yaklaşımlara yaklaşamaz dahi. Bir parantez açmalı: erotizmin göstermekle ilişkisini belirtirken, öykülerdeki kadınların nasıl gösterildiğini es geçmeyelim. Çıplaklık oldukça ölçülüdür; göğüs uçları hiç gösterilmediği gibi kadınların uzun saçları bunları kapatmak için kullanılır. Sezgin Burak'ın Tarkan'ındaki kadınlar sevişme anında sırt üstü geriye yatarlar ve elleriyle göğüslerinin üzerindeki saçları yana doğru iterler. Benzer bir yaklaşımı Abdullah Turan, *Tolga* ve *Kara Murat* çalışmalarında sıklıkla uygulayacaktır. Şahap Ayhan ise mutlaka tül ya da ince elbise kullanacaktır. Kalçalar daha nadir olmakla birlikte gösterilir, elbette çoğunlukla çarşafa ya da başka bir kumaşa sarılarak. Erkeklerin genellikle soyunmadıklarını görürüz. Ayhan Başoğlu, *Havadis* gazetesinde "Çin Geceleri" çalışmasında (1959) kahramanını arkadan da olsa çıplak çizecektir. Eh, bu haliyle çizilen ilk erkek kahramandır diyebiliriz. Yaklaşık otuz yıl sonra Yalaz, Karaoğlan'ı diz çökmüş bir kadının önünde aynı çıplaklıkta çizecektir. Doğrusu kahramanların böylesi bir cinsellikle gösterilmesi pek alışılmış bir durum değildir. Mizahî anlatılar dışında kahramanların çıplak göründükleri nadirattandır. Kaldı ki genital cinselliğin gösterilme biçimi bile erkeğin üstünlüğünü imleyecek cinstendir. Erkek daima çıplak kadının üzerindedir; altında yatan öykünün güzellik idealine dönüştürülmüş ödülüdür.

Çizgi romanlardaki erotizmin gelişim seyrine bakarken şunu hatırda tutmak gerekir; her anlatı türü tekrarlama, çoğaltma, çeşitlenme, abartma, kurallarını oluşturma ya da çelişkilerle varolma, onlarla karşılaşarak farklılaşma gibi süreçlerden geçer, onları içerir. Kural olan klişeler zamanla kırılır, çünkü anlatı hayatın içindedir ve her defasında onunla birlikte yaşayabileceğimiz biçimde tanımlar onu. Suat Yalaz, klişelerinin önemli bir kısmını iç gıcıklayıcı "Ali, Helga'yı mest etti!" gazeteciliğinin üreticisi Rahmi Turan'ın Kara Murat'ına bırakarak, başka bir Karaoğlan anlatmaya başladı. Gerçi dizinin çizeri Abdullah Turan *Kara Murat*'ı seksenli yılların ilk yarısında mainstream çizgi romanların ve tarihî anlatıların hiçbirinde görülmeyecek açıklıkta çizmekten geri durmadı diyemeyiz. Hattâ *Karaoğlan*'ın basında yayılan ve tiraj getirdiği düşünülen Kara Mu-

rat tarzını izlediğini söylemek de mümkün. Hele Yalaz'ın Fransa'da erotik çizgi romanlar üreterek geçimini sağladığını atlıyorsak, bu izlemeyi farklı biçimlerde de yorumlayabiliriz. Suat Yalaz, Türkiye'de *Karaoğlan*'ın popülaritesini ve uluslararası sanatçı imajını zedelememesi için bu konuda ağzı sıkı davransa da, Fransa'da uzun yıllar erotik çizgi romanlar çizmişti.

Karaoğlan'ın 1982 yılında *Güneş* gazetesinde başlayan serisindeki öykülerin temel ekseni erotizm olmasa bile kimi vurguları nedeniyle oldukça kışkırtıcıdır; öykü ile erotizm, cinsellik ile tiplemeler uyum içerisindedir. Kadınlar "nenfomani" sınırındadır; etkin, kabına sığmayan bir meydan okuyuculukları vardır ve erkekler için değil kendi arzuladıkları için cinselliklerini kullanmaktadırlar. Tarihî çizgi romanların tüm klişe ve ritüellerini alaşağı eden ise Karaoğlan'ın yavuklusu olarak geçen yan tiplemelerden biri olan Bayırgülü olacaktır. Bayırgülü, Karaoğlan dizisine sonradan katılmış, erotik saldırgan "çocuksu kadın" özellikleri taşıyan bir tiplemedir. Doğal bir serbestliği vardır, cinsel cazibesini erkeklere karşı silah olarak kullanmak niyetinde değildir, cinselliğin baskı altında tutulmadığı bir dönemden gelmiş gibidir. Bu yönüyle hem Brigitte Bardot hem Barbarella'dan izler taşır; vamp değildir, erkekleri süründüren meşum kadın hiç olmamıştır ama sırf duruşuyla insanları çileden çıkaracak kadar tehditkârdır. Ya teşhirci olduğu düşünülür ya da bir seks müptelası. Oturup kalkarken sağını solunu örtmeye, kapanmaya kalkışmadığından başına türlü işler gelecektir. Bir kahramanın sevgilisinin bu biçimde anlatılması, Türk kadınlarını sakınarak resmeden Yalaz'ın farklılaşması olarak görülmeli. Bayırgülü bir serüvende tecavüze uğrar; saldırganı yardan aşağı itip sakatlasa da yaşananları dramatize edebilecek bir tepki vermiş değildir. Hattâ Karaoğlan yaşanan olayın esprisini yaparak Bayırgülü'ne takılacaktır.

Korku ile erotizmi birarada kullanan çizgi romanlar, Türkiye'de seksenli yılların başından itibaren aralıklarla yayımlandı.

Türkiye'de erotik çizgi romanlar doksanlı yıllarda büyük artış gösterdi. Öncesi yok değil elbet: Süreklilik arzetmeyen yabancı örnekler hatırlanabilir. Stelio Fenzo'nun *Jungla*'sı, Mehmet K. Benli'nin yayıncılık anlayışında çıkan dergiler, yine yetmişli yıllarda erkek dergilerin-

Druuna, Doksanlı yıllarda çoğalan erotik-çizgi dergilerinin en ünlü kahramanıydı. Daima sansürlenerek yayımlandı, buna rağmen müstehcenlikten dolayı toplatıldı.

de kullanılan Amerikan erotik-mizah öyküleri (Pussikat mesela), Hasal ve Atlas Yayınları'nın dergileri sayılabilir. Doksanlarda ise *Playboy*'da yayımlanan Horocia Altuna öyküleriyle başlatılabilecek bir ilgi oluştu. Aynı dönemin sansürün baskısının azaldığı, televizyonlarda kesintisiz yayımlanan filmlerin oynatıldığı yıllar olduğunu belirtelim. Altuna'nın ardından Milo Manara, Crepax, Frollo, Giordino, Serpieri gibi ünlü fırçaların çalışmaları bu yıllarda yayımlandı. Yine sansür baskısı oluştuysa da özellikle mizahî-erotik çizgi romanları temel alan dergiler uzun yıllardır yayımlanıyor. Öyle ki Belçikalı sanatçı Dany'nin neredeyse bütün albümleri tekrarlanarak yıllardır kullanılıyor. Tek sayfalık öyküler olduğundan olacak Fransız "Blaques Coquines" serisi de benzer bir kaderi paylaşıyor. Son karenin ve sürpriz bir esprinin önemli olduğu öykülerde erotik eğlencenin tüm klişeleri kullanılıyor; eve erken dönen koca, din adamları, sekreterler, hostesler, plajlar, fahişelerle pazarlık, küçük kızlar, yaşlılar, cinsel soğukluk, abazanlık vs.

Yabancı çizgi romanlarla sürdürülen anlayışın ilk izleri *Dıgıl* dergisinden çıkma. Erotizme bu denli odaklanılmasa da trüklerin büyük çoğunluğu dergide kullanıldı: En çok tekrarlanan ve çeşitlendirilen espri, magandalar ve kadın sanılan sevgilinin erkek çıkmasıydı. Suat Gönülay, Kemal Aratan ve sonraki kuşaktan Kenan Yarar türün başarılı örneklerini verdiler. Mizah dergilerinin düşüşe geçtiği dönemlerde "komik" unsurların azaltılarak ve karikatür çizgisinden uzaklaşılarak üretilen erotik çizgi romanlarla karşılaşmaya başladık. Manara ve Altuna, öykü ve çizgileri fazlasıyla taklit edilen isimler oldular. Bir parantez açmalı: Kemal Aratan, Milo Manara'nın La Declic çalışmasından "Çıt" adlı başarılı bir uyarlama yaptı. Frijit sayılabilecek bir kadının uyarıcı bir alet sayesinde er-

keklere saldırır hale gelmesinin etrafında gelişen olayların anlatıldığı mizahî öyküyü Aratan, yerelleştirirken, karikatürize çizgisiyle hem sansürden kurtulmayı bildi hem de öyküyü daha sevimlileştirdi. Bir başka uyarlamayı bu kez bir romandan deneyen Soner Tuna oldu. Erica Jong'un *Fanny* adlı romanından "Fahişe'nin Faslı" adlı, ondokuzuncu yüzyıl Osmanlı topraklarında geçen bir çizgi roman çıkarmıştı.

Doksanlı yıllarda tarihî çizgi romanlar etkilerini büyük ölçüde yitirmişlerdi. Yine de tarihî arkaplan olarak kullanan başarılı bir diziden ve tamamlanmamış bir öyküden söz edilebilir. Her iki öykü de mizahî bir karakteristik içermekte; biri Özcan Eralp'in *Karakuşaklı Bekir*'i, diğeri *Eroskop* dergisinde yayımlanan Eralp Noyan'ın çizip Nuri Kurtcebe'nin yazdığı *Deli İbrahim*. Özcan Eralp, haremde kendisine acıyan Hekimbaşı'nın yardımıyla hadım olmaktan kurtulan bir zencinin serüvenlerini anlattığı dizisinde söze dayalı zengin bir mizah kullanıyordu. Deli İbrahim ise ekonomik nedenlerle tamamlanmamış olsa da, Kurtcebe'nin Suavi Süalp tarzı mizahının yanında son derece canlı ve cüretkâr bir çizgiyle sunuldu.

Yabancı çizgi romanların yoğun olarak kullanıldığı bu dönemle ilgili bir not düşmekte fayda var. Mizah dergilerinden yetişme artık "abi" olmuş çizerlerin erotizm denildiğinde akıllarına ilk gelen isim her nedense Pichard oldu. Çizgi olarak kendi dünyalarına o denli uzak olmadığı için bu tercihin yapıldığını düşünüyorum. Pichard'ın çizdikleri, doksanlı yıllarda öne çıkan Manara, Altuna ya da Serpieri gibi isimlerle kıyaslandığında, sanki cinselliğin/çıplaklığın aşırı gösterimine ilişkin esrik bir çürümüşlük, pişmanlık ve yabancılaşma taşımaktadır. Her türlü melanetin kadın cinselliğinden geldiğine dair karanlık iddia hicvedilmek istenmektedir. Oysa ne Manara ne de diğerleri bu türden bir sosyal eleştiriyi adam akıllı taşıyor değillerdir, öykülerin payandası hicivden çok erotizme dayanmaktadır. Mizahla doğrudan bir ilgileri yoktur. Öte yandan hicivden çıkan erotik vurguların -amaçları bu olmasa bile- hakkını vermeli: Erotik cazibeleri olan tehlikeli kadınlar bu membaadan çıkmadır. Suavi Süalp ve Turhan Selçuk'ta görülen casus, sosyete kadını, tiyatrocu-kantocu ya da maceracı tiplemelerinde erkekleri kandırıp sonra

Nuri Kurtcebe'nin editörlüğünde hazırlanan erotik çizgi roman dergisi Eroskop'un gazetelerde çıkan ilanı.

Ramize Erer'in Kötü Kız'ı, erkekler dünyasında cinselliğini medyan okuyucu düzeyinde kullanan bir kadın tiplemesiydi. Dizinin mizahı da bu "tersine çevirmeden" besleniyordu.

da kenara atan meydan okuyucudur bunlar. İlaveten vefasız kadınlardır. Engin Ergönültaş ve izleyicilerinde benzerleri görülür: Esasen vamp değillerdir, para hırsıyla yaşayarak ekonomik güç ve sosyal anlamda iktidar isteyen tiplemelerdir. Cinselliklerini kullanışları haz almak değil sınıf atlamaktır. Geride pişmanlık ve aldatılmışlık kalır çoğunlukla. Ramize Erer'in *Kötü Kız*'ı bu malzemeden doğmuştur diyebiliriz: Bir yakınma ve suçlama, şiddeti ve yalanı temsil eden erkeğe karşı çıkış vardır, *Kötü Kız*'da. Ve eğer düşünülürse, vamp kadın toplumun bastırdığı dişiliğin intikamıdır da. *Kötü Kız*'ın ilham kaynaklarından biri olan Çağçağ'ın Timsah'ı da bu paydada hatırlanmalı: Egemen ahlâka muhalif bir cinsel cazibedir, Timsah. Karaoğlan, Utanmaz Adam, Nuri Alço ve büyük bir penis vardır muhteviyatında. Ters köşe: Duruşu itibarıyla abartılı göğüs ve kalçalarıyla "akıllara ziyan" fettan-meşum bir kadından çok da farklı değildir doğrusu.

Erotik çizgi romanlara azımsanarak ya da küçümsenerek yaklaşıldığını düşünüyorum. Aksine sakin bakılabilirse eğer, bu ürünler cumhuriyet tarihinin gözden kaçırılan alanlarından birini, gündelik yaşam ve toplumsal bilinçaltını resmediyorlar. Sırf bu nedenle bile bir toplumu anlama kaygısının parçasıdırlar.

Türkçe'de Yayımlanan Çizgi Roman Yazıları Kaynakçası

KİTAPLAR

Abacı, S. Emine (1990). *Karikatür Sanatının Tiyatro Dekoruna Etkileri ve Bir Model Oyun: Abdülcanbaz'ın Harikulade Maceraları*. 9 Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü, Tez Çalışması.

Alpay, Meral- Anhegger, Robert (1975). *Çocuk Edebiyatı ve Çocuk Kitapları*. İstanbul: Cem Yayınevi.

Alsaç, Üstün (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları Cep Üniversitesi Dizisi.

Arınık, Zühal (1979). *Türkiye'de Çizgi Roman ve Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz'ı*, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Estetik ve Sanat Tarihi Kürsüsü Lisans Çalışması.

Bolan, Burhan (2000). *Çizgi Roman Sanatı*. İstanbul: Engin Yayıncılık.

Cantek, Levent (1996). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Çizgi Roman Ansiklopedisi. (1991). *Punisher* Dergisi ilavesi. İstanbul: Alfa Yayınları.

Dorfman, A.- Mattelart, A., (1977). *Emperyalist Kültür Sanayii ve Walt Disney: Vak Vak Amca Nasıl Okunmalı?*, İstanbul: Gözlem Yayınları.

Güngör, Nazife (1996). *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Roman: Abdülcanbaz*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Bölümü Doktora Tezi. Ankara.

Ersan, Gokhan (1997). *Hero vs. Antihero: Spatial Form and the Graphic Novel*. Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarımı Bölümü Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Mohaç, Yigit Yücel (1999). *Çağdaş Sanata Katkısı ve Gelişimi ile Çizgi Roman*. Marmara Üniversitesi, Yüksek Lisans Çalışması, İstanbul.

Muratoğlu, Erhan (1993). *A Sociological study: Comics as the sign of popular culture in the 20th Century*. Bilkent Üniversitesi, Grafik Tasarım Bölümü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Paglieri, Claudio (2001a). *Benim Adım Dog. Dylan Dog*. Çeviren, Fecir Alptekin, İstanbul: Oğlak Yayınları, Maceraperest Çizgi Roman Araştırmaları Dizisi.

— (2001b). *Gece Kartalı Teks Willer*. Çeviren, Fecir Alptekin, İstanbul: Oğlak Yayınları, Maceraperest Çizgi Roman Araştırmaları Dizisi.

Sipahioğlu, Ahmet (1999). *Türk Grafik Mizahı 1923-1980*. İzmir: Dokuz Eylül Yayınları.

Tutkun, Şükriye (1979). *Türkiye'de Çizgi Roman ve Turhan Selçuk'un Abdülcanbaz'ı*, İstanbul Üniversitesi.

Tuncer, Nilüfer (1993). *Çizgi Roman ve Çocuk*. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

MAKALELER

Abacı, Tahir (1991). "Red Kit", *Cumhuriyet Kitap*, 26 Aralık.

— (2000). "Çizgi roman, Vay melun", *Radikal 2*, 23 Temmuz.

"Abdülcanbaz Bir Vakitler Üçkağıtçıydı", (1999). *Milliyet*, 23 Mayıs.

Acar, Levent (1990). Çizgi Romanımız Emekleme Evresinde", *Güneş*, 18 Şubat.

Adalı, Barış (1995). "Superman, Batman ve Bizim Çocuklar", *Negatif*, Kasım.

Affolter, C.- Hangartner, U. (1997). "Ben Garip, Yalnız Bir Kovboyum. Red Kit ve Ötesi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

"Akbulut, Malkoçoğlu ve Karaoğlan'a Karşı", (1967). *Pazar*, 30 Eylül.

Akçaoğlu, Hakan (1988). "Conan, Tommiks'e Karşı", *Nokta*, 17 Nisan.

Akdağ, Serpil (1999). "Mandrake! Derken Dur Bir Düşün", *Mizah Kültürü*, Sayı: 11.

Akdemir, Handan (1999). "Ben İyi Kızım", *Aktüel*, 3-9 Haziran.

Akerson, Fatma (1998). "Zalim Şevki ve Resimli Dizisi Üstüne Bir Yazı", *Mizah Kültürü*, Sayı: 6.

Akkuş, Zeynep (1994). "Kanun Ko(ru)yucu Bir Anarşist: Teks", *Express*, 9 Nisan.

— (1996). "Hayal Ürünü Karelerden Gerçek Simalar", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

— (1997). "Gençlik Suçları ve Çizgi romanlarla İlgili Tutanaklar", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

— (1998a). "Western Çizgi Romanlarının Kadına Bakış Açısı", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.

— (1998b). "Medya-Okur-Çizgi Roman Üçgeninde Deniz-Yılan İlişkileri", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.

— (1999a). "Jeriko", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.

— (1999b). "İtalyan Çizgi Romanlarının Amerika Çıkartması", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.

— (2000a). "Apaçi Kalesi'nin Dikenli Yolları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.

— (2000b). "Moreno Burattini İle Söyleşi", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.

— (2001a). "Sergio Bonelli, Kırkını Deviren Zagor'u Anlatıyor", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10

— (2001b). "Dampyr", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.

Akın, Sunay (1993). "Dizelerde Yaşayan Çizgi Kahramanlar", *Cumhuriyet Dergi*, 11 Temmuz.

Aköz, Emre (1988). "Bacı Tartışmayı Şenlendirdi", *Tempo*, 23 Ekim.

— (1990). "Hayretlerim Sonsuzdur", *Tempo*, 21 Ocak.

Aksoy, Atilla (1977). "Kültür Emperyalizminin Sevimli Ajanı Walt Disney", *Cumhuriyet*, 20 Nisan

— Aktunç, Hulki (1992). "Çağın Ruhu (Katılmayan Yaratamaz)", *Resimli Roman*, Ocak.

Alemdar, K.-Erdoğan, İ. (1994a). "Popüler Kültür: Çizgi Filmler, Çizgi Romanlar ve Çocuk Dergileri", *Popüler Kültür ve İletişim*, Ümit Yayıncılık, Sayı. 15-23.

Alpin, Hakan (1994a). "Çizgi Roman Dünyasından Haberler", *Express*, 19 Mart.

— (1994b). "Rom, Uzay Şövalyesi", *Express*, 7 Mayıs.

— (1994c). "Tenten ve Asteriks.. ", *Express*, 4 Haziran.

— (1995a). "Ayhan Başoğlu ve Malkoçoğlu", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 3.

— (1995b). "Nemesis the Warlock ve 2000AD", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1995c). "Çizgi Romancılığımızın Sorunları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1995d). "Altay'dan Gelen Yiğit Karaoğlan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1996a). "Japon Çizgi roman Evreni", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

— (1996b). "Şahap Ayhan ve Tengiz", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

— (1997a). "Kızılmaske", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

— (1997b). "Çizgi Romancılığımızın Sorunları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

— (1998a). "Çizgi Romanda Kadın", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7

— (1998b). "Nathan Never Evreni", *Atılgan*, Sayı: 11.

— (1999a). "Vehip Sinan'ın Çizgi Dünyasında Bir Gezinti", *Mizah Kültürü*, Sayı: 9.
— (1999b). "Corden, Sezai Aydın ve Taş Devri", *Mizah Kültürü*, Sayı: 9.
— (1999c). "Can Baba ve Sururi", *Mizah Kültürü*, Sayı: 9.
— (1999d). "Çizgi Roman Tarihinin Kilometre Taşı!", *Mizah Kültürü*, Sayı: 14.
— (1999e). "Çizgi Roman Dünyasının Son Parlak Yıldızı: İmage Comics", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (1999f). "Spawn", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (1999g). "Çizgi roman ve Sinema", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (1999h). "Gelmiş Geçmiş En İyi 5 Süper Kahraman Kostümü", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (1999i). "Sağlıklı Gelişen Bir Çizgi Roman İçin", *Virgül*, Kasım.
— (2000a). "Turhan'ın Abdülcanbaz'ı", *Mizah Kültürü*, Sayı: 18.
— (2000b). "Türk Çizgi Romanının Hacıyatmazı Ali Recan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.
— (2000c). "esseGesse, Çizgi Roman Klasikleri", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.
— (2001a). "Unutulan Bir Çizerimiz Ayhan Işık", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10
— (2001b). "Za-gor Te-nay", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10
— (2001c). "Çizgi roman(lar)da Mizah", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10.
— (2001d). "Çizgi romanın Genç Kalesi: Lombak", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.

Alpin, Hakan - Çoruk, Hüsnü (1994). "Türkiye'de Çizgi Roman", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 1-9.

Alsaç, Üstün. (1973). " Abdülcanbaz: Bir Çizgi Romanın Düşündürdükleri", *Yeni Dergi*, Şubat.
— (1986). "Çizgi Roman ve Öteki Sanatlar", *Adam Sanat*, Nisan.
— (1986b). "Türk Karikatürü Üstüne..", *Adam Sanat*, Haziran.
— (1989). "Oğuz Aral", *Adam Sanat*, Şubat.
— (1991). "Karikatür Kitapları", *Adam Sanat*, Şubat.
— (1993a). "Enver Paşa Efsanesi", *Cumhuriyet Kitap*, Sayı: 176.
— (1993b). "Çizgi Romanın İlginç Evreni", *Cumhuriyet*, 9 Temmuz.
— (1997). "Çizgi Roman Tarihçisini Buldu", *Cumhuriyet Kitap*, Sayı: 385.
— (1998). "Amcabey'den Bezgin Bekir'e Uzanan Yol", *Mizah Kültürü*, Sayı: 3.

Altınok, Selim ve Kerim (2001). "Tom Braks'ı Unutamadım", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10.

Altuntaş, Turan (1982). "Zagor ve Çocuk Edebiyatı", *Sanat Edebiyat*, Nisan.

"Amerika'yı Keşfetmeyen Kaldı mı?", (1994). *Sabah*, 13 Mart.

Anar, İhsan Oktay (1997). "Kötü Adamlar", *Oküz*, Nisan.

Ankara, Ender (1995). "Dört Kıtaya Yayılan Çizgi Roman", *Matbuat*, Temmuz-Ağustos.
— (1997a). "Türkiye'de 1930'larda başlayan Çizgi Romanın Günümüze Kadar Olan Tarihi Kitaplaştı", *Matbuat*, Ocak.
— (1997b). "Türkiye'de Çizgi Romana Uygulanan Sansür Üzerine Notlar", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.
— (1998a). "Çizgi Roman ve Çocuk", *Mizah Kültürü*, Sayı: 4
— (1998b). "Martin Mystere: İmkânsızlıklar Dedektifi", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.
— (1998c). "Sanat Dünyamız Çizgi Roman Özel Sayısı Üzerine Görüşler, Değinmeler", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.
— (1999a). "Çizgi Romanlarda Görülen Sanat Akımları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (1999b). "Talat Güreli'nin Resim ve Çizgi Roman Dünyası", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
— (2000). "Galip Tekin", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.
— (2001a). "Çizgi Roman Siyaset/İdeoloji Üzerine", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10.
— (2001b). "Günümüzde LeMan Dergisi", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.

Anlağan, Serdar (1997). "Ben Bir Resimli Romancıyım", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

"Asiler ve Kırmızı Urbalar", (1994). *Express*, 12 Şubat.

"Asteriks, Fransız Hükûmetine Karşı" (1989), *Güneş*, 28 Ekim.

Aşçıoğlu, Reşit (1979a). "Binbir Kahraman", *Yaman Dergisi*, Sayı: 9-24.

— (1979b). "All Capp Cumhuriyeti", *Karikatürk*, Sayı: 1.

"Atatürk Çizgi Romanı" (1995). *Cumhuriyet*, 7 Haziran.

Atiyas, Şebnem (1988). "Superman Yaşlandı mı?", *Cumhuriyet Dergi*, 3 Nisan.

"Atlantis", (1995). *Express*, 23 Eylül.

Aral, Oğuz (1993). "Kendimizi Yeniliyemedik", *Aktüel*, 28 Ekim.

Ardıç, Engin, (1986), "Vakvak Go Home", *Nokta*, 21 Aralık.

Artan, Şahin, (1989), "Süper Hero'ların Dünyası ya da Çizgi Roman'ın Yapay Evreni", *Argos*, Mart.

— (1992). "Bir Medya Olarak Çizgi Roman", *Genç*, Bahar.

— (1994). "İyiler Şeytana Yenik Düştü", *Esquire*, Mayıs.

— (1995). "Çizgi Roman 100 Yaşında", *Aktüel*, 18 Mayıs.

— (1996). "Kahramanların Türkiye Galası", *Aktüel*, 2-8 Mayıs.

"Asteriks, Feminizmi Yeniden Buldurdu", (1991). *Aktüel*, 7 Kasım.

"Asteriks Halka Açılıyor", (1997). *Radikal*, 26 Eylül.

Atilla, Eser (1988). "Çizgi Roman Pazarı Yılda 3 Milyar", *Cumhuriyet*, 3 Ekim.

Atiyas, Şebnem (1988). "Superman Yaşlandı mı?", *Cumhuriyet Dergi*, Sayı: 110.

"Avanak Avni Enternasyonel Oldu", (1987). *Nokta*, 19 Temmuz.

Ay, Taner (1992). "Çizgi Romanlar, Popüler Kültür ve Underground", *Varlık Dergisi*, Şubat.

— (1995). "Çizgi Roman Tarihine Giriş", *Çalıntı*, Sayı: 21-23.

Aydın, Mehmet (1987). "Çocuk ve Gençlik Yayınlarının Başıboşluktan Kurtarılması", *2. Türk Yayın Kongresi*, Kütüphaneler ve Yayımlar Gen. Müd. Yayını.

"Ayhan Işık", (1960). *Pazar*, 10 Temmuz.

Badoreck, Heike (1993). "Manuel Montano", *Car-Men*, Mayıs.

— (1993b). "Hamburg'da Comics Baharı", *Car-Men*, Temmuz.

Bağcı, Serpil (1985). "Öykülemeci / Anlatımcı Resimler-Minyatür", *Gösteri*, Aralık.

Bakır, Cem (1997). "Silver Surfer: 'Uyruksuzlar İçinde Uygunsuz Biri", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Balabanlılar, Mürşit (1997). "Çizgi Romanın Dünü Bugünü", *Tempo*, 24 Nisan.

Bardakçı, Murat (1996). "İslâm'ın Çizgi Romanı", *Hürriyet*, 9 Şubat.

Barrier, Michael (1997). "Çizgi Roman Ustası: Will Eisner'in Sanatı & Ruhu", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Basım, Nevzat (1992). "Teksas, Tommiks Oku, Okut", *Aktüel*, 21 Mayıs.

Bayar, Atılgan (1993). "Fantastik Tarih", *Aktüel*, 13 Mayıs.

Bayer, Bozkurt (1990). "Çizgi Roman'da Mekânlar", *Arredamento Dekarasyon*, Aralık.

Benlisoy, Foti (1998). "Milli Tarih, 'Milli' Çizgi Roman", *Virgül*, Ekim.

Benlisoy, Foti-Erten, Bağış (1998). "Nathan Never", *Virgül*, Mart.

Berger, A.Arthur (1979). "Çizgi Öyküleri Ciddiye Almak", *Ufuk ABD*, Ekim.

Berktay, Fatmagül (1989). "Necdet Şen'in Bacı'sı ve İnsanın Parçalanmışlığı", *Sosyalist Birlik*, Nisan.

Bezci, Şenol (1997). "Ken Parker: Adamım Benim", *Son Duvar*, Ağustos.

Bilgin, Nuri (1979). "Çizgi Romanlarda Yapı ve İdeoloji", *Çocuk ve Kitle İletişimi*. İzmir.

Birgül, Cahide (1997). "Red Kit ve Kadınlar", *Pazartesi*, Ağustos.

"Biz Yemiyoruz", (1992). *EP*, 13 Aralık.

"Bizanslı Zorba", (1967). *Pazar*, 1 Temmuz.
Bora, Emine (1996). "Çizgi Roman Savunmada", *Demokrasi*, 18 Aralık.
Bora, Tanıl (1984). "Heavy Metal", *Toplum ve Gençlik*, Ekim.
Bozok, Erdoğan (1993). "Tenten'in Türkiye Serüveni Üzerine Nostaljik Takılma", *Karikatür*, Ağustos.
"Bu Çizgiler Fena Halde Tahrik Ediyor", (1992), *Penthouse*, Ağustos.
"Bu Gırgır Kimin?", (1989). *Gırgır*, 19 Kasım.
Buono, del Orosto (1993). " Fellini ve Manara, Son Bölüm veya Ebedi Dönüş", *Koloni*, sayı: 2.
"Canavar Koyun Orhan'a Ne Oldu?", (1994). *Express*, 19 Mayıs.
"Canavar Koyun Orhan", (1995). *Express*, 5 Mayıs.
Cantek, Levent (1992a). "Gerçek Herkese Göre Değişir mi?", *Koloni*, sayı: 1.
— (1992b). "Gönülay Serüveni", *Koloni*, sayı: 1.
— (1992c). "Anka Kuşları", *Koloni*, sayı: 1.
— (1992a). "Türk Çizgi Romanında Erotizm", *Koloni*, sayı: 1.
— (1993a). "Türkiye'nin Yaşayan En Eski Çizgi Romancısı", *Joker*, 15 Mart.
— (1993b). "Ben ki Abdülcanbaz", *Karikatür*, Mayıs.
— (1993c). "Snoppy, Charlie Brown", *Karikatür*, Haziran.
— (1993d). "Milo Manara", *Car-Men*, Haziran.
— (1993e). "Tenten'in Türkiye Serüveni", *Karikatür*, Temmuz.
— (1993f). "Hafiye Rüzgarları", *Karikatür*, Ağustos.
— (1993g). "Türk Çizgi Romanında İlk Sansür", *Karikatür*, Eylül.
— (1993h). "Post Modernizm", *Karikatür*, Ekim.
— (1993i). "Türkiye'de Bant Karikatür", *Karikatür*, Kasım.
— (1993j). "Gazetelerde Yabancı Çizgi ve Karikatür Bantlar (1950-1970)", *Karikatür*, Aralık.
— (1993k). "Emret Komutanım", *Koloni*, sayı: 2.
— (1993k). "Cezbe-Ağır Çizgi Roman", *Koloni*, sayı: 2.
— (1994a). "Türkiye'de Çizgi Romanın Kronolojisi", *Karikatür*, Ocak.
— (1994b). "Tarihi Çizgi Roman Şematiği", *Karikatür*, Şubat.
— (1994c). "Milli Çizgi Roman Hamlemiz", *Express*, 19 Şubat.
— (1994d). "İktidarın İçinden ve Dışından Çizgi Roman", *Edebiyat-Eleştiri*, Kış.
— (1994e). "Çizgi Roman Nedir?", *Karikatür*, Mart.
— (1994f). "Sarı Sayfalarda Muhalefet", *Birikim*, Nisan.
— (1994g). "Cici Can", *Karikatür*, Nisan.
— (1994h). "Fanzine", *Karikatür*, Mayıs.
— (1994i). "Abdülcanbaz, Çizgi Roman ve Saire I-II", *Karikatür*, Haziran-Temmuz.
— (1994j). " Türkiye'de Çizgi Roman Dergileri, Albümleri ve Kitapları Kronolojisi", *Karikatür*, Ağustos.
— (1994k). "Konu İle Okuyucu İlişkileri", *Koloni*, sayı: 3.
— (1994l). "Signore Torelli", *Koloni*, sayı: 3.
— (1994m). "Onlar da Çizgi Roman Okuyor", *Koloni*, sayı: 4.
— (1995a). "Popüler Mizah Dergileri Tarihçesine Giriş", *Karikatür*, Haziran.
— (1995b). "Gırgır'ın Hikâyesi I-II-III", *Karikatür*, Temmuz-Ağustos-Eylül.
— (1995c). "İktidarın Tahakkümü, Popüler Kültür ve Çizgi Romanlar", *Karikatür*, Ekim.
— (1995d). "Romantizmin Çizeri", *Karikatür*, Kasım.
— (1995e). "Bir Çizgi Ustasının Kişisel Tarihi I-II", *Karikatür*, Aralık-Ocak.

— (1996a). "Son On Yıl Üzerinden Mizah Dergileri", *Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi*, Cilt: III.
— (1996b). "Türkçe'de Yayınlanan Çizgi Roman Yazıları Kaynakçası", *İletişim*, Sayı: 3.
— (1996c). "Çizgi Roman Nedir?", 2.Uluslararası Karikatür Festivali, 10-14 Mayıs.
— (1996d). "Türkiye'de Çizgi Roman Üzerine Kısa Bir Değerlendirme", *Patika*, Ekim-Kasım.
— (1996e). "Dik Saçlı Haytanın Laneti", *Koloni*, sayı: 9.
— (1997). "Anne Ben Aşık Oldum"- *Milliyet*, 23 Mart.
— (1999a). "Hikmet'in Dramı", *Gül Diken*, Kış.
— (1999b). "Hangi Hakla Yerlileri Kandırıyorsun?", *Virgül*, Aralık.
— (2000a). "Ken Parker", *Virgül*, Mart.
— (2000b). "Mercek", *Virgül*, Temmuz-Ağustos.
— (2001). "Demir Leblebi", *Virgül*, Ocak.
Ceran, Kosta (1992). "Çizgi Roman", *Koloni*, sayı: 1.
— (1993). " Süper Hero Ekolü", *Koloni*, sayı: 2.
— (1996a). "Vampirella'nın Yaşamı", *Koloni*, sayı: 8.
— (1996b). "Frankenstein-Berni Wrightson", *Koloni*, sayı: 8.
— (1996c). "Vertigo-Hitchkock'un mu yoksa DC'nin mi?", *Koloni*, sayı: 9.
— (1996d). "La Pacifica ve Tayyar Özkan", *Koloni*, sayı: 9.
— (1997). "Dünyada Çizgi Roman", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Ceran, Kosta - Cantek, Levent (1994). " İspanya", *Koloni*, sayı: 3.
"Chester Gould", (1997). *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Ciment, Gilles (1997). "Juillard: Tarihle Karşılaşmakla Yetiniyorum", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Cinemre, Levent (2000). "Yüzbaşı Volkan Green Card Aldı", *Milliyet*, 21 Nisan.
"Çağımızın Bir Sanatı: Resimli Romanlar", (1972). *Milliyet Sanat Dergisi*, 22 Aralık.
Çandar, Tuba (1997). "Piyale Madra", *Gazetepazar*, 10 Ağustos.
Çakmak, Yener (1995)."Çizgi Romanda Cinsel Patlama", *Esquire*, Şubat.
— (1996). "Şahap Ayhan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.
— (1997). "Ersin Burak", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.
— (1998). "Türk Çizgi Romanı Ağabeyini Kaybetti", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.
Çakmak, Yener - Tarı, Melih (1997). "Hugo Pratt", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.
Çapan, Sungu (1990). "Çizgi Romanın Sineması", *Tempo*, 28 Ekim.
— (1995). "Cemal Nadir'le Yapılan Anket", *Karikatür*, Aralık.
Çekmeci, Sualp (1993). "Dinozorbank'ın Türkiye Şubeleri", *Aktüel*, 4 Kasım.
Çeviker, Turgut (1978). "Turgut Çeviker Sordu Turhan Selçuk Anlattı", *Türkiye Yazıları*, Ekim.
— (1985). "Türkiye'de Çizgi Roman", *Gösteri*, Aralık.
— (1994). "Abdülcanbaz Külliyatı", *Gül Diken*, Güz.
Çiçek, Oktay (1998). "Tenten Faşist mi?", *Mizah Kültürü*, Sayı: 2.
Çiçekyüz, Mehmet (1998). "Utanmaz Adam: Bukalemun'un Kişilik Savaşı", *Mizah Kültürü*, Sayı: 3
— (1999). "Çizgi Romanı Geç Farkettik", *Mizah Kültürü*, Sayı: 13.
"Çizgi Dostlar Canlandı", (1996). *Hürriyet*, 23 Mayıs.
"Çizgi Futbol", (1997). *Gazetepazar*, 10 Ağustos.
"Çizgi Kahramanların Dikkatine", (1999). *Mizah Kültürü*, Sayı: 9.
"Çizgi Romanda Yeni Dönem", (1998). *Hürriyet*, 2 Şubat.
"Çizgi Roman Değil Rr", (1991). *Aktüel*, 28 Kasım.

"Çizgi Roman Kahramanları", (1974). *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

"Çizgi Roman Satışları: Ekonomik Trendlerin Küçük Bir Özeti", (1986). *Kapital*, Aralık.

"Çizgi Romanda Seks", (1985). *Bravo*, Kasım.

"Çizgi Romanların Tarihsel Evrimi", (1974). *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

"Çizgi Romanın Cazibesi", (1994). *Esquire*, Aralık.

"Çizgi Romanlar: Fantezinin Ötesi", (1985). *Düşün*, Mart.

"Çizgi Roman Mektupları", (1991). *Dıgıl*, Sayı: 109-114.

"Çocuk Yüzlü, Cinsiyetsiz Bir Anti Kahraman: Tenten", (1991). *Hürriyet Magazin*, 21 Temmuz.

Çoruk, Hüsnü (1994). "Malkoçoğlu Deyince..", *Express*, 16 Nisan.

— (1994b). "Kaptan Kirby Artık Çok Uzakta", *Express*, 19 Mayıs.

— (1995a). "Tenten'in Türkiye Kronolojisi", *Gül Diken*, Kış.

— (1995b). "Süper Kahraman İdeolojisi", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 3.

— (1995c). "Kişisel Bir Yorum ve Açıklama", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 3.

— (1995d). "Tex ve Tex'de Şiddet", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1995e). "Karaoğlan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1996a). "Çizgi Romancılığımızda 'İlk'ler ve 'En'ler", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

— (1996b). "Çizgi Romanda Bilimkurgu", *Atılgan*, Sayı: 1-2 ve 4, 8.

— (1997). "Aaaaah!", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

— (1998a). "Sevimli Komik Tavşan", *Mizah Kültürü*, Sayı: 3

— (1998b). "Türkiye'de Çizgi Roman", *Mizah Kültürü*, Sayı: 4.

— (1998c). "Tommiks'ten Druuna'ya", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.

— (1999). "Stan Drake", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.

— (1999b). "Sinema ve Çizgi Roman", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.

— (2000a). "1001 Roman ve Ceylan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.

— (2000b). "Western Çizgi Romanları Üzerine", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.

— (2001a). "Abdülcanbaz, Utanmaz Adama Karşı", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10

— (2001b). "Red Kit Yaşıyor mu?", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.

Çoruk, Hüsnü- Alpin, Hakan (1994). "Temel Reis", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 2.

— (1995a). "Alex Raymond", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 3.

— (1995b). "Asteriks ve Goıscinny-Uderzo", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.

— (1996). "Burne Hogarth ve Tarzan", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

Dalay, Esin (1995). "Ajan Gibi Dolaşıyorum", *Yeniyüzyıl*, 28 Şubat.

Darkwood Sakınleri (1994). "esseGesse", *Express*, 27 Mart.

Dayıoğlu, Gülten (1965). "Zararlı Çocuk Yayınları Sorunu", *Cumhuriyet*, 25-27 Kasım.

Deniz, Gamze (1997a). "Cinsiyetçi Mizaha Hayır", *Pazartesi*, Eylül.

— (1997b). "Cinsiyetçilik Beşikte Başlıyor", *Pazartesi*, Ekim.

Demirci, Cihan (1992). "Çizgi Romancılığın Ayak Seslerini Dinleyiniz", *Zeplin*, 4 Ocak.

Demirer, Mutkan (1997). "Çizgi Romanlar Serial Filmler", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

Denaro, Domenico (1997a). "Zagor'un Yaratıcıları İle Söyleşi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

— (1997b). "Tex: Düşünceler ve Grafik Kaymalar", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Denktaş, Şebnem (1994). "Kaçın Onlar Geliyor", *Aktüel*, 27 Ocak.

"Dermaut ve Bardet: Tarihi Ele Alarak Güncel Konulardan Bahsediyoruz", (1997). *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Devecioğlu, Barbaros (1990). "Hiç de Komik Değil", *Tempo*, 6 Mayıs.

— (1991a). "Açılsın Hayal Sayfaları", *Tempo*, 3 Kasım.

— (1991b). "Çizgiyle Gelen Doyum", *Tempo*, 27 Ocak.

— (1995). "Ünlü Çizgi Ustası Hugo Pratt'ın 'Son'u", *Yeniyüzyıl*, 22 Eylül.

"Devlet Adamlarının Sevgili Kovboy'u Red Kit", (1988). *Hürgün*, 24 Eylül.

"Dinozorus Geliyor", (1993). *Aktüel*, 9 Aralık.

Dirican, G.-Tablacıoğlu, B. (1991). "Kara Mizah", *Nokta*, 10 Mart.

"Dinozorus'u Geçmek Çokzorus", (1994). *Aktüel*, 3 Şubat.

Doğan, Ünal (1992). "Tenten ve Hergé", *Cumhuriyet*, 23 Ekim.

Dormen, Haldun (1978). "Asterks ve Yaratıcısı", *Milliyet*, 14 Mayıs.

"Dokuzuncu Sanat ve Enver Paşa", (1993). *Sabah*, 29 Temmuz.

Dorsay, A.- Gürkan, T. (1983). "Kara Murat", *Sinema Ansiklopedisi*, Gösteri Dergisi Yayınları, İstanbul, Sayı: 308.

— (1983). "Karaoğlan Filmleri", *age*., Sayı: 308.

— (1983). "Malkoçoğlu", *age*., Sayı: 390.

— (1983). "Tarkan", age., Sayı: 612.

Duman, Selahattin (1996). "Resimli Romana da Denetim Şart", *Sabah*, 13 Şubat.

Duran, Ragıp (1989). "Hay Bin Kunduz Götüresi", *Nokta*, 13 Ağustos.

— (1994). "Mösyö Tenten'in İlk Resmi Türkiye Ziyareti", *Kitap-lık*, Sayı: 11.

Durbaş, Refik (1997a). "Çizgi Roman Efsanesi", *Yeniyüzyıl*, 21 Mayıs.

— (1997b). "Çizgi Roman Ölür mü?", *Yeniyüzyıl*, 28 Mayıs.

Dülger, Bahadır (1951). "Çakırcalı", *Zafer*, 15 Haziran.

Eco, Umberto (1993). "Medyanın Çoğalması", *Günlük Yaşamdan Sanata*, İstanbul: Adam Yayıncılık.

Eğribel, Ertan (1992). "Çizgi Romanın Toplumsal Temelleri", *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Dergisi*, Sayı: 3.

Ekşi, Özgür (1993). "Çizgi Romanda Kara Şiddet Çağı", *Aktüel*, 16 Eylül.

Eldem, Burak (1990). "Kimmeryalı Conan, Batı Uygarlığına Karşı", *Cumhuriyet Kitap*, sayı: 18.

Eldem, Edhem (1997). "1919 Tarihli Bir Çizgi Romanda Türkiye ve Türkler", *Toplumsal Tarih*, Ekim.

— (2000). "Astérix: Çizgi Romandan Beyaz Perdeye", Toplumsal Tarih, Mart.

Ellison, H. (1994), "Çizgi Karakterler Dünyası Değil Burası", *Koloni*, Ağustos.

"En Özgür Seks, Çizgi Seks", (1992). *Aktüel*, 15 Ekim.

Erdoğan, Ayhan (1998). "Nasıl Çiziyorlar?", *Öküz*, Şubat.

Erduran, Refik (1965). "Vurbeler", *Milliyet*, 16 Aralık.

Ergönültaş, E. (1979). "Çok Satışlı Mizah Dergileri Üzerine", *Sanat Emeği*, Cilt 2, No: 11, Ocak.

— (1992). "Çizgi Roman Üzerine", *Pişmiş Kelle*, Sayı 108-110.

Erkal, Genco (1973). "Çizgi Romandan Sahneye Abdülcanbaz", *Özgür İnsan*, Sayı: 8.

Eroğlu, Arslan (1999). "Bizler Birer Çizgi Roman Kahramanı İdik", *Öküz*, Eylül.

Eroğlu, Birhan (1990). "Tarihimiz Çizgi Roman", *Tempo*, 23 Aralık.

Estren, Mark James (1996). "Underground Çizgi Romanlar Üzerine Bir Tanımlama Girişi", *Koloni*, sayı: 7.

"Etten Kemikten Asteriks", (1999). *Radikal*, 5 Ocak.

Eyüboğlu, Selim (1997). "Akira'dan Sonra Yeni Bir Manga", *Radikal*, 26 Eylül.

Forrest, Jean Claude (1974). "Neden Barberalla", *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

Fuat, Memet (1995). "Çizgi Öyküler", *Cumhuriyet*, 28 Haziran.

Fuchf, Z.W. (1997). "Azıyla Fazlasıyla Mad", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Galleppini, Aurelio (1997). "Ken Parker'in Yaratıcılarıyla Söyleşi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Gallo, Claude Le (1997). "Drago", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Giritli, Osman (1985). "Ali Ulvi İle Çizgi Roman Üstüne", *Gösteri*, Aralık.

"Goscinny Konuşuyor" (1974). *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

Goss, T. (1989). "Kişisel Anlatımlar", *Argos*, Ağustos.

Göksu, Hasan M. (1974). "Bizde Çizgi Romanlar", *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.

Göktaş, Göksan (1997). "Kötü Olmak ve Kedi Olmak", *Nokta*, 9-15 Mart.

— (2000). "Bir Cihangir Efsanesi", *Radikal*, 6 Nisan.

— (2001). "Alem Mandrake Olmuş", *Radikal*, 29 Ocak.

Gönen, E. (1989). "Türkiye'de Çizgi Roman", *Argos*, Mart.

Gönensın, Okay (1990). "Çizgi Romanlar", *Arredamento Dekorasyon*, Aralık.

Göral, Burak (1997). "Çizgi Romandan Perdeye Dev Transfer", *Milliyet*, 3 Ocak.

Görgün, Ege (1997a). "Vahşi Batı'da Susurluk Vakası", *Milliyet*, 18 Mayıs.

— (1997b). "Maskelerini Düşürdük", *Milliyet*, 25 Mayıs.

— (1997c). "Öyküleri Çizgiye Dökûldü", *Milliyet*, 1 Haziran.

— (1997d). "Aşk Kazaları", *Milliyet*, 22 Haziran.

— (1997e). "Daha Ölmedik Yahu!", *Negatif*, Haziran.

— (2000). "Bunları Okuyacağına Dersini Çalış", *E* Dergisi, Haziran.

Gravett, P. (1989). "Avrupa'da Çizgi Roman", *Argos*, Mart.

Gross, Tom (1997). "Çağımızdan Birkaç Çizgi Roman ve Yaratıcıları", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Groth, G.Gary (1997). "Çizgi Romanların Gelişimi ve Underground Tarzı", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

"Güç Bende Artık", (1987). *Nokta*, 23 Ağustos.

Gülsoy, Murat (1993). "Ah Sevgili Jan Piyer", *Hayalet Gemi*, Nisan.

Gülşar, Murat Erhan (1993). " 'Joker'imizi Kullandık", *Koloni*, sayı: 2.

Güngör, Aşkın (1994). "Ve Atlantis", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 2.

Güngör, Nazife (1996). "Türkiye'de Popüler Kültür ve Çizgi Roman", *G.Ü. İk.ve İd.Bil. Fak.Der.*, Cilt 12, Sayı: 1-2.

Gür, Ayşen (1999). "Tenten Nazi miydi?", *Hürriyet*, 17 Ocak.

Gürdağcık, Sinan (1982). "Sekizinci Sanat", *Bravo*, Şubat.

— (1985). "Çizgi Romanın Öyküsü", *Gösteri*, Aralık.

— (1997). "Çağının Bir Tanığı Olarak, Tenten, Nam-ı Diğer Hergé", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Gürelı, Talat (1985). "Malkoçoğlu Karaoğlan'ı Döver Mi?", *Hürriyet Pazar*

— (1989a). "Çizgi Roman Galerisi", *Argos*, Mart.

— (1989b). "Çizgi Roman Ressamları", *In Vivo*, Mayıs.

— (1995a). "Maskeli Çizgiler", *Fol*, Ekim.

— (1995b). "Çizgi Romanlarda Yemek Kültü", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 60-61.

— (1997a). "Türkiye'de Çizgi Romanlar", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

— (1997b). "Western Tutkusu", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Gürsel, İdil (1991). "Tommikse Karşı Alparslan", *Cumhuriyet*, 16 Şubat.

Gürses, K.Gökhan (1991)." Çizgi Roman da Politik Mücadeleye Katılmalı", *Cumhuriyet*, 15 Kasım.

"Haftalık Cezanız Biber", (1994). *Express*, 8 Ekim.

"Hasbi Tembelliği Bıraktı", (1999). *Mizah Kültürü*, Sayı: 11.

Hızlan, Doğan (1997). "Çizgi Romanımızda Yolculuk", *Hürriyet*, 24 Ocak.

Horn, Maurice (1989). "Çizgi Romanın Kısa Tarihi", *Argos*, Mart.

"Hoşçakal Memo" (1978). *Milliyet*, 22 Ocak.

"Hugocular Yakında Dergileriyle Buluşuyor", *Cumhuriyet*, 22 Ağustos.

Hühne, Hubertus (1997). "Anatomi Estetiğinin Büyük Şairi Burne Hogarth'la Söyleşi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

"Hürriyet'in Yemekleri de Güzel", (1995). *Hürriyet*, 28 Ağustos.

İmrahor, Reşit (1994). "Moebius", *Koloni*, sayı: 3.

Inge, M.Thomas (1993). "Charlie Chaplin ve Bant Karikatür", *Karikatür*, Sayı: 3.

— (1997). "Çizgi Romanlar", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Işıngör, Ali (1995). "G.I. Joe En Kahraman Ivan'a Karşı", *Mavi*, Haziran.

— (1996). "Çizgi Romanda Türk İmajı", *Focus*, sayı: 7.

İleri, Selim (1986). "Engin Ergönültaş İçin", *Adam Sanat*, Eylül.

İlhan, Cengiz (1990). "Süperman", *Bakış*, sayı: 562.

"İyi ki doğdun Charlie Brown" (1990). *Cumhuriyet Dergi*, 9 Kasım.

"İyi ki Doğdun Red Kit", (1997). *Radikal 2*, 12 Ekim

"Jesuit Joe", (1992). *Joker*, 14 Aralık.

K., Tarık Dursun (1998). "A, Evet, Çizgi Romanlar", *Papirus*, Mart.

Kahraman, H.Bülent (1993). "Modernizmin Aşılma Sürecinde Farklılaşan Gülmece ve Gülmecede Başkalaşım Ögeleri", *Gül Diken*, Yaz.

Kalafat, Haluk (1997a). "Çizgi Romanı Keşfediyoruz", *Gazetepazar*, 11 Mayıs.

— (1997b). "Çizgi Kahramanlar Siber Alemde", *Gazetepazar*, 26 Ekim.

— (1998). "Teksas-Tommiks'e Ne Oldu?", *Hürriyet*, 24-25 Temmuz.

— (1999). "Karaoğlan'ın Mal Beyanı", *Hürriyet*, 13 Kasım.

Kaplan, Kenan, (1994a). " Şeytan Bunun Neresinde?", *Express*, 14 Mayıs

— (1994b). "Çizgi Romanın Psikanalazi", *Darkwood Sakinleri*, Ekim.

— (1994c). "İslâmiyetin Heykel ve Resim Hakkındaki Hükmü Işığında", *Darkwood Sakinleri*, Kasım - Aralık.

Karakurt, Sebati (1997). "Ömer Muz, Çizginin Gizli Kahramanı", *Hürriyet*, 26 Temmuz.

"Karaoğlan", (1965). *Ses*, 18 Eylül.

"Karaoğlan'ın Babası Suat Yalaz", (1998). *Mizah Kültürü*, Sayı: 2.

Karasu, A.- Uz, Rengin (1988). "Fırçanın Yarattığı Kahramanlar", *Hürriyet*, 4-10 Eylül.

Kartoğlu, Mustafa (1997a). "Çizgi Roman Geri Geliyor", *Yeni Şafak*, 9 Nisan.

— (1997b). "Yüzbaşı Volkan Üniformalı Çeteye Karşı", *Yeni Şafak*, 12 Nisan.

Kemal, Yaşar (1998). "Turhan Selçuk ve Abdülcanbaz", *Mizah Kültürü*, Sayı: 2.

"Ken Parker (Alaska): Kahraman Değil İnsan", (1994). *Express*, 26 Şubat.

Kilimci, Sibel (1999). "Kötü Kız Aslında Bilinçaltımız", *Cosmopolitan*, Temmuz.

Kip, Dost (1991). "Mizahın Üstünde Bir Zeplin Var", *Cumhuriyet*, 30 Aralık.

Kiremitçi, Tuna (1997). "Konuşma Balonları, Düşünce Balonları", *Cumhuriyet Kitap*, 3 Temmuz.

Koçak, Kıvanç (2001). "İyice Yalnızlaşan Kızıl Çocuk", *Radikal*, 29 Temmuz.

Koloğlu, Orhan (1994). "Abdülcanbaz'la Geçmiş ve Gelecekte", *Gül Diken*, Güz.

Kongar, Emre (1985). "Çizgi Roman ve Eğitimdeki Rolü", *Gösteri*, Aralık.

"Kötü Kedi Şerafettin ve Bülent Üstün", (1999). *Öküz*, Ağustos.

"Kravatlı Bağnazlar Var", (1996). *Aksiyon*, 19-25 Ekim.

Lacassin, Francis (1974). "Çizgi Roman Nedir? Bir Tanımlama", *Günümüzde Kitaplar*, Sayı: 10.

"Laf Laf Laf", (1992). *Resimli Roman*, Ocak.

Kür, İsmet. (1965). "1896'dan Bu Yana Çocuk ve Gençlik Dergileri", *Cumhuriyet*, 27-28 Ekim.

— (1987). "Çocuk Dergileri, Çocuk Kitapları, Uyarlanmış (Adapte Kitaplar)", *2. Türk Yayın Kongresi*, Kütüphaneler ve Yayımlar Gen. Müd. Yayını.

Lecigne, B. (1989). "Fransa'da Çizgi Romanın Gelişimi", *Argos*, Mart.

Madra, Ömer (2000). "Don Martin de Gitti: Splop!", *Yeni Binyıl*, 16 Ocak.

Mahmatlı, Serap (1993). "En Komik İslâmcı: Hasan Kaçan", *Aktüel*, 20 Ocak.

"Malkoçoğlu Çevriliyor", (1966). *Pazar*, 30 Temmuz.

"Mandrake", (1997). *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Martı, Altay (1994). "Sarkis Paçacı: Onlar Hâlâ Nasıl Çizebiliyor?" *Express*, 6 Ağustos.

Memecan, Burak (1995). "Bir Gün Kasabaya Bir Piyanist Gelir", *Aktüel*, 28 Aralık.

Mengü, Mehmet (1994a). "Mister No", *Express*, 5 Mart.

— (1994b). "Macera Bitmedi", *Express*, 9 Nisan.

— (1994c). "Hellingen'in Dönüşü", *Darkwood Sakinleri*, Ekim.

— (1996). "Çizgi Romancılığımızın Sorunları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5.

Mengü, Mehmet -Alpin, Hakan (1994a). "Tommiks'in İsim Babası", *Express*, 23 Nisan.

— (1994b). "Çizgi Romanımızda Kılıçlı Kahramanlar Panelinden Notlar", *Express*, 30 Nisan.

— (1997). "Göstergeleri İzlerken", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

Meral, Nilgün (1989). "Hızlı'nın Serüvencisi", *Elele*, Temmuz.

Meryem, Hatice (1999). "Alemin En İdeal Çifti: Kötü Kız ile Timsah", *Öküz*, Mayıs.

Mete, Nihal (1997). "Bizi Güldürenler", *Sabah*, 10-13 Şubat.

Metin, Selçuk (1999). "Karaoğlan, En Yerli Kahraman", *Milliyet*, 7 Kasım.

Mıhçıoğlu, Murat (1991). "Renkli Sayfalardan Film Şeritlerine", *Antrakt*, Aralık.

— (1992). "Yarasa Günleri", *Koloni*, sayı: 1.

— (1994). "Şiddetin Sokaklarından Çizgi Roman Manzaraları", *Koloni*, Sayı: 4.

— (1995). "Dişi Şeytan", *Esquire*, Nisan.

— (1996). "Çizgi Roman Dünyasında Ekoller", *Koloni*, sayı: 7.

"Milli Kahraman Muamelesi Gören Amerikalı Ressam: Milton Caniff", (1966). *Cumhuriyet*, 20 Haziran.

"Mizah Dergileri", (1993). *Evrensel Kültür*, Ocak.

Muratoğlu, Erhan (1994). "Sabotage", *Car-Men*, Mayıs.

Niyego, Nisso (1996). "Çıldırmış Bu Kahramanlar", *Car-Men*, Temmuz-Ağustos.

Oğuz, Kürşat (1996). "Çizgi Romanın Kitabı", *Aktüel*, 17-23 Ekim

Oğuz, Turan (1986). "Basında Çizgi Sanatı", *Karekare*, Eylül.

Oktay, Ahmet (1994). "Turhan Selçuk Üzerine Kenar Notları", *Gül Diken*, Güz.

Okutan, Esra (1996). "Öykümüzü Çizgiler Anlatır", *Milliyet*, 25 Kasım.

Onaran, Burak (2001). "Fetiş ve Totem Duygusu", *Postexpress*, 21 Ekim - 21 Kasım.

"Onlar Kıldan Nem Kapmayacak", (1990). *Nokta*, 15 Temmuz.

Oral, Demiray (1997). "Susurluk'u Tuğgeneral Volkan Çözecek", *Gazetepazar*, 27 Nisan.

Oral, Tan (1990). "Çizgili Romanlar", *Arredamento Dekorasyon*, Aralık.

— (1993). "Karikatür", *Gül Diken*, Yaz.

"Orhan Pamuk", (1994). *Negatif*, Kasım.

Oskay, Ünsal (1985). "Çizgi Romanlar ve Siyasal Kültür Açısından İşlevleri", *Gösteri*, Aralık.

— (1994). "Bir Tebessüm İçin", *Gül Diken*, Güz.
"Ömer Muz İle Röportaj" (2001). *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.
Öngören, Ferit (1977). "Ratip Tahir", *Milliyet Sanat*, Sayı: 251.
— (1983). "Gırgır Olayı", *Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi*, Cilt: 6.
Özbey, Murat (1998). "Türk Kahramanlarını Çizgiye Dönüştüren Adam", *Mizah Kültürü*, Sayı: 5.
Özer, Halil (1999). "Deli Bilim Adamları", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 8.
Özgüç, Agah (1989). "Foto Roman ve Çizgi Roman Filmleri Kaynakçası", *Beyazperde*, Aralık.
Özgürler, Hilal (1999). "Suat Yalaz: Çizmekten Hep Nefret ettim" *Star*, 10 Kasım.
Özkaracalar, Kaya (2000). "Çizgi Romanlar, Çizgi Filmler ve Diğerleri", *Geceyarısı Sineması*, Sayı: 6.
Özkök, Ertuğrul (1985). "68 Ruhunun İki Aracı Duvar ve Çizgi Roman", *Gösteri*, Aralık.
— (1995). "Sempatik Yarasa Adamın Dünyası", *Hürriyet*, 19 Kasım.
— (1999). "Karaoğlan 40 yaşında mı, 39 mu", *Hürriyet*, 7 Kasım.
Özsezgin, Kaya (1994). "Karikaturhan", *Gül Diken*, Güz.
Öztürk, M.- Çiçek, M.- Kara, H. (1999). "Neydi Snoopy'nin Öyküsü", *Mizah Kültürü*, Sayı: 13.
Paçacı, Sarkis- Badoreck, Heike (1994). "Galya Köyü Süper Güce Karşı", *Express*, 17 Aralık.
Pekşen, Yalçın (1993). "Malkoçoğlu'nun Ölümü", *Hürriyet*, 25 Aralık.
Perker, Kutlukhan (1997). "Anlatan: Rıza Külegeç", *Öküz*, Ekim.
Platın, Ali (1985). "Tek Resimden Dizi Resime Geçiş", *Gösteri*, Aralık.
— (1989). "Çizgi Roman Özünde Basılı Olma Niteliği Taşır", *Argos*, Mart.
— (1997). "Asteriks'ten Yalnız Kovboy'luğa René Goscinny", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Pierre, Michael (1982). "Çizgi Romanlar", *Unesco'dan Görüş*, Haziran.
Poroy, Semih (1993). "Her Dürüst Kişide Abdülcanbazlık Vardır", *Cumhuriyet Dergi*, 12 Aralık.
Recan, Ali (1997). "Barbar Conan Efsanesi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
"Red Kit 50 Yaşında", (1997). *Milliyet*, 11 Mayıs.
"Resimli Romanın Büyük Ustası: Suat Yalaz", (1993). *Joker*, 8 Şubat.
"Resimli Türkiye Tarihi", (1996). *Radikal*, 31 Ekim.
Rosset, Pierrette (1995). "Kimsiniz Siz Bay Herge?", *Gül Diken*, Kış.
"Sağcısı Solcusu: Tenten Bizdendi", (1999). *Hürriyet*, 5 Şubat.
Saka, Füsun (1997). "Zonta 97", *Tempo*, 19 Mart.
"Salgın Devam Ediyor", (1967). *Pazar*, 15 Temmuz.
Sancar, Cem (1996). "Post Kahramanlar", *Hürriyet*, 21 Şubat.
Saulnier, Mine G. (1991). "Feminizm, Asteriks'in Köyüne de Geldi", *Cumhuriyet*, 28 Ekim.
Savaş, Karaca (2000). "Bir Giallo Çizgi Romanı ve diğerleri", *Geceyarısı Sineması*, Sayı: 8.
— (2001). "Kabuslar Dedektifi Dylan Dog", *Geceyarısı Sineması*, Sayı: 10.
Saygın, Mehmet (1997). "Heroic Fantasy", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.
Sayın, Derya, (1994a), "Haklının Değil Güçsüzün Yanında Olmak", *Express*, 9 Temmuz.
— (1994b). "Mesele Galile Olmak", *Express*, 1 Ekim.
Scaringi, Carlo (1995) "Tenten'in Serüvenleri", *Gül Diken*, Kış.
Schaffer, Bernard (1997). "Garth", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Schumer, Arlen (1997). "Yeni Süper Kahramanlar-Bir Grafik Değişim", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Scognomillo, Giovanni (1974). "Çizgi Romanlarından Sinema", *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.
— (1995). "Çizgi Roman, Bizler, Onlar ve Diğerleri", *Koloni*, sayı: 5.
— (1998). "Bilimkurgu Çizgi Romanında Kadın, Cinsellik ve Erotizm", *Nostromo*, Sayı: 2

Selçuk, İlhan (1974). "Tarzan'ın İdeolojisi", *Günümüzde Kitaplar*, sayı: 10.
Selçuk, Salih (2000). "Corto Diye Biri", *Virgül*, Eylül.
Semerci, Gül Abus (1996). "Bir Çocukluk Düşünün Tamamlanması", *Siyah Beyaz*, 28 Ekim.
Şenyener, Şebnem (1992). "Süperman Ölerek Hayat Bulacak", *Aktüel*, 1 Ekim.
Serres, Michel (1997). "Uzaklık ve Yakınlık", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 66.
Ses, Murat (1996). "Çizgi Öyküler Yüz Yaşında", *Cumhuriyet*, 6 Şubat.
Sesslen, Georg (1997). "Buck Jones'tan Red Kit'e Western Çizgi Romanı", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Sipahioğlu, Ahmet (1998). "Bize Özgü Bir Üslup Var mı?", *Defter*, Yaz.
Sönmez, Ayşegül (1996). "Bülent Üstün", *Negatif*, Aralık.
"Superman Dönüyor", (1993). *Cumhuriyet*, 13 Nisan.
"Superman Evlendi", (1996). *Hürriyet*, 27 Eylül.
"Superman'ın Yaratıcılarından Siegel Öldü", (1996). *Hürriyet*, 1 Şubat.
Sutay, Hasan (1995). "Çizgide Değişim Rüzgarı", *Aksiyon*, 15 - 21 Nisan.
"Süleyman Turan Aşklarını, Saadetini Resimliyor", (1965). *Pazar*, 31 Temmuz.
Şaşmaz, Hakan (1997). "Ivo Milazzo'nun Çizgilerindeki İdealist: Ken Parker", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.
Şenol, L.Funda (2001). "Julia Adında Bir Kız", *Virgül*, Ocak.
Şölçün, Sargut (1981). "Yüzbaşı Volkan'ın İçyüzü", *Sanat Edebiyat*, Ekim.
Tabak, Yeşim (2000). "Çizgi Roman İstilası", *Radikal*, 8 Temmuz.
Tabbikio (1996). "Turkish Image in Western Comics", *Koloni*, sayı: 7.
"Tabii Ki Co", (1994). *Express*, 8 Ekim.
Tanilli, Server (1994). "Korkunuz Abdülcanbaz'dan", *Gül Diken*, Güz.
Tanrıkulu, Eda (2000). "Güle Güle Dedektif Nik", *Hürriyet*, 20 Aralık.
Tansuğ, Sezer (1974). "Çizgi Romanlar Üzerine", *Günümüzde Kitaplar*, Sayı: 10.
— (1982). "Sanatta Güncelleştirme", *İnsan ve Sanat*, Altın Kitaplar Yayınevi, ss. 88-102.
Tarı, Melih (1995). "Tex Diye Biri", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 4.
— (1996). "Çizgi Roman Nasıl Hazırlanmalı", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 5-9.
— (1997). "Korku Çizgi Romanlarına Giriş", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.
— (2001). "Çizgi Romanın Geleceği", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 11.
Taşdiken, Mehmet (2000). "Walt Disney ve Amerikan Bayrağı", *Radikal*, 6 Nisan.
Taşsever, Murat (1996). "Çizgi Roman Kahramanları ve Silahları", Car-Men, Kasım
Tekelioğlu, Tülühan (1998). "Kemal'in Adamları", *Hürriyet*, 7 Haziran.
Tekin, Galip (1989). "Çizgi Roman Üzerine", *Avni*, 16 Şubat.
"Tenten", (1994). *Sabah*, 9-13 Temmuz.
"Tenten Faşist mi?", (1992). *Joker*, 28 Aralık.
"Tenten Hergé'yi Kaybetti", (1983). *Milliyet*, 13 Mart.
"Tenten Hollywood'da", (1993). *EP*, 14 Mart.
"Tenten'in Babası Irkçı mıydı?", (1991). *Cumhuriyet Dergi*, sayı: 259.
"Tenten'in Seks Hayatı", (1994). *Karikatürk*, Ocak.
Tiryaki, Lami (2000). "Yüzbaşı Volkan'a Urfa'dan Bir Bakış", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.
— (2001). "Çizgi Romanlarda Yüzler, Tarzlar ve Esinlenmeler", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 10
Tok, Gökhan (2000). "Çizgi Dünyada Serüvenler", *Bilim Çocuk*, Aralık.
Toker, Biltin (1973). "Can Yelekleri Tavandadır", *Devir*, 18 Haziran.

"Tommiks'i Kim Öldürdü?", (1994). *Express*, 4 Haziran.

Tönbekici, Mutlu (2001). "Zagor 40 Yaşında", *Sabah*, 2 Aralık.

Tuğla, Kader (1996). "Çizgi Aşklar Ustası", *Cumhuriyet Pazar*, 19 Mayıs.

Tuncer, Nilüfer (1994). "Çizgi Roman", *Çocuk Edebiyatı*, der. Mustafa Ruhi Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

Tunçsan, Muhammet (1998). "Çizgi Roman Kahramanlarının Folklor Ve Tarih Dışı Giyimleri", *Karikatürk*, Ocak.

Turan, Güven (1985). "Çizgi Roman Edebiyat mı Karşı Edebiyat mı?", *Gösteri*, Aralık.

"Turhan Selçuk", (1985). *Adam Sanat*, Aralık.

Tutel, Eser (2000). "Okumayı Çizgi Romanlardan Söktüm", *Tarih ve Toplum*, Mayıs.

"Türkiye'de Resimli Romanı Tanıtıp Sevdiren Orhon Tolon Kimdir? ", (1994). *Karikatürk*, Haziran.

"Türkiye'de Yüzyılın Yüz Kahramanı", (2000). *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 9.

Tüzün, Esra (1996). "Onlar Mahalle Çocukları", *Tempo*, 6 Kasım.

Uluengin, Hadi (1989a). "Tenten Hangi Diyarlarda", *Cumhuriyet*, 12-15 Şubat.

— (1989b). "Avrupa Çizgi Romanında Türk İmajı", *Cumhuriyet*, 12-15 Şubat.

— (1991). "Resimli Roman ve Hayal Mahsülleri", *Hürriyet*, 14 Aralık.

— (1994). "Tenten ve İzci", *Hürriyet*, 27 Kasım.

Ulukılıç, Alp Tamer (1995). "Rıza Külegeç: Kaligrafların Sonuncusu", *Express*, 16 Eylül.

Uzuner, Buket (1979a). "Vakvakoloji", *Dünya*, 27 Mart.

— (1979b). "Tommiks, Teksas, Kinova", *Dünya*, 28 Mart.

Ülgen, Baha (1991). "Yüzbaşı Volkan'ın Çizeri Şimdi Kahveci İçin Çiziyor", *Aktüel*, 12 Eylül.

"Vak Vak 60 Yaşında", (1994). *Sabah*, 26 Mayıs.

"Üçüncü Karaoğlan Tamamlandı", (1966). *Pazar*, 27 Ağustos.

Willis, Susan (1993). "Meta Olarak Cinsiyet", *Gündelik Hayat Kılavuzu*, Ayrıntı Yayınları, Sayı: 33-52.

Vankeer (1997). "Kızıl Maske", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Yalaz, Suat (1977). "Türklerde Resimli Roman", *Karaoğlan*, 27 Haziran- 4 Temmuz.

— (1997). "Çizgi romanın Bizdeki Şaşırtıcı Sahipsizliği", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 6.

— (1998). "Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe", *Darkwood Sakinleri*, Sayı: 7.

"Yalnız Kovboy", (1991). *Nokta*, 17 Şubat.

"Yaşayan Bir Çizgi Roman Kahramanı", (1993). *Joker*, 8 Mart.

"Yeni Jön Kartal Tibet", (1965). *Pazar*, 25 Aralık.

Yıldır, Erol (1984). "Çizgi Roman Dosyası", *Töre*, Ocak.

Yıldırım, Hasanali (1997). "Bir Postmodern Klasiği: Alaska", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Yıldırım, Hasanali- Yıldırım Hüseyin (1997). "Atlantis Efsanesi", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

Yıldız, Serdar (2001). "Büyümüş de Manga Okumuş", *Aksiyon*, 4 Ağustos.

Yılmaz, Ferruh (1988). "Çizgi Romanın Yeni Kahramanı: Çevre" *Cumhuriyet Dergi*, sayı: 115.

Yılmaz, Teoman (1996). "İade-i İtibar", *Express*, 9 Kasım.

Yoder, M.Robert (1997). "Dick Tracy'nin Patronu", *Sanat Dünyamız*, Sayı: 64.

"Yoldaş Süperman", (1988). *Tempo*, 23 Nisan.

"Yüzbaşı Volkan", (1995). *Express*, 25 Mart.

"Zagor 40'ı Devirdi", (2001). *Radikal*, 1 Aralık.

"Zenginler De Ağlar!", (1989). *Hıbır*, 16 Kasım.

Yazarlar Hakkında

Ahmet Gürata: SBF Mezunu. Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde Yüksek Lisans yaptı. Doktorasını Londra Üniversitesi'nde Kültürel Araştırmalar alanında tamamladı. Bilkent'te öğretim üyesi.

Aziz Tuna C.: Koleksiyoncu, "Zeybek" "Büyük Türk Güleçi" olarak tanınıyor. Fellini filmlerini, bando takımlarını, hamur işlerini ve çizgi romanları seviyor. Moskova'da yaşıyor.

Barış Kılıçbay: Akademisyen. Çocukluğunda okuduğu Tenten'i büyüdüğünde çevirdi.

Batuhan Cantürk: 1967 doğumlu. Doktor, Radyoloji uzmanı. İtalyan ve Belçika ekolüne yakın. Eskişehir'de yaşıyor.

Bülent Tellan: AÜ İLEF Mezunu. Web tasarımcısı, gazeteci.

Can T. Yalçınkaya: (a.k.a. pw) 1981, Eskişehir doğumlu. Avustralya'da yaşıyor, akademsiyen.

David White: Aktör/yazar. Princeton, New Jersey'de yaşıyor. Geceyarısı Sineması ve Video Watchdog'da yazılar yazıyor. İlk aldığı çizgi roman Amazing Spider-Man #141.

Engin Vrana: 1981 doğumlu, ODTÜ'lü, akademsiyen..

Haluk Kalafat: 1967 doğumlu. Okuma yazmayı öğrenmeden çizgi romana "bakmaya" başladı. Yıllardır Teksas-Tommiks okuyor. Ancak okuduklarının değerini geç fark etti. ODTÜ Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi mezunu. Gazeteciliği meslek olarak seçti. Teksas-Tommiks çizmeye ya da yazmaya hiç kalkışmadı, hep okudu. Bu kitapta çizgi roman sanatından anlamadığından sosyo-politik analiz yaptı. Bu nedenle çizgi roman yerine Teksas-Tommiks demeyi uygun buldu.

Hüsnü Çoruk: 1958 Ankara doğumlu. Saint Joseph Lisesi ve Marmara İşletme Fakültesi Pazarlama Bölümü mezunu. Türkiye'nin önemli koleksiyonculardan. Yıllardır çizgi roman hakkında yazıyor. Darkwood Sakinleri'nin kurucularından.

Kaya Özkaracalar: 1968, İstanbul doğumlu. Akademisyen. Geceyarısı Sineması dergisi editörüydü. Çeşitli gazete ve dergilere sinema yazıları yazıyor. ÖDP'nin fahri kurucularındandı. Çocukluğunda Niki adli amator bir çizgi roman hazırlamıştı.

Karaca Savaş: 19??, Ankara doğumlu: çekingen ve içine kapanık mizaçlı bir kişi olduğundan kendini tanıtmaktan hoşlanmıyor. ilk olarak Patika dergisinde yayınlanan bir öyküyle adını duyurdu. Geceyarısı Sineması dergisinde çizgi roman ve VCD tanıtım yazıları yayınlanıyor. Favori çizgi romanı Julia.

Kenan Yarar: Çini atlaslarının sabırlı işçisi. Son parlak yıldızlardan. Halen Uykusuz'da çiziyor. Kapağımızın çizeri.

Koray Loker: 1978 Ankara doğumlu. Bilkent'te Tiyatro Yönetmenliği mezunu. Edebi tatlar bulduğu her çizgi romanı okuyor.

Kosta Ceran: 1972 İstanbul doğumlu. Nam-ı diğer: Costa Lii (Stan Lee'den dolayı) . Lycee' den terk (Milli Eğitim Sistemi'nden dolayı). Koloni fanzininin yılmaz yayıncısı. Türkiye'nin önemli koleksiyoncularından.

Lami Tiryaki: 1968 Ankara doğumlu. ODTÜ Kimya Bölümü mezunu. Genç kuşağın önemli koleksiyoncularından. İzmit'te yaşıyor.

Levent Cantek: İlk çizgi roman senaryosu 1985 yılında Korku dergisinde yayımlandı. Doksanlı yıllarda çizgi roman fanzinleri çıkardı. Serüven, Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi 'nin yayın yönetmenliğini yaptı (2004-2007). Çizgi roman ve mizahla ilgili kitaplar yazdı. 2007 yılından itibaren çeşitli dergi ve çizgi roman albümleri için senaryo yazmaya başladı. Halen İletişim Yayınları'nda Türkçe edebiyat editörü olarak çalışıyor, tv dizisi ve film senaryoları yazıyor.

Linda Stark: 1967 Ankara doğumlu. *Lycée Charles de Gaulle* ve ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü mezunu. Modern dansla uğraştı, Sinema-televizyon alanında çeşitli işlerde çalışıp, kendini "baba mesleği" çevirmenliğe adamaya karar verdi. Doğal olarak Frankofon çizgi romanlara ve sonradan kapıldığı bant karikatürlere ilgi duyuyor. Bilal'in çevirmeni olarak tanınıyor.

Mehmet Mengü: İzmir'de Felsefe yüksek lisansı yaptı. Güneşli havaları ve sahil şehirlerini seviyor. Darkwood Sakinlerinin kurucularından. Fumetti tutkunu. Heiddegger çalışıyor.

Mutlu Binark: Çocukluğunda Flash Gordon okuru idi, sonra "iyi bir" manga okuru oldu. İletişim Bilimleri doktora derecesine sahip. Halen Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde öğretim üyesi.

Münir Alati: 1979 Gaziantep doğumlu. Gazi Üniversitesi SBE Halkla İlişkiler mezunu.

Nurşen Güllüoğlu: Kitap kurdu. Antalya'da yaşıyor.

Onur 'Alpin' Alparslan: 1980 İzmir-Bornova doğumlu. Bilkent Üniversitesi Elektrik-Elektronik Mühendisliği bölümü mezunu. Özel olarak Japon çizgi romanları (manga) ve Japon çizgi filmleri (anime) ile ilgileniyor.

Orhan Berent: 1964 İzmir doğumlu. Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Arkeoloji-Sanat Tarihi Bölümü mezunu. Halen Dokuz Eylül Üniversitesinde akademik uzman olarak çalışıyor. Fumetti ve Bonelli işlerinin tutkunu. Samsun sigarası içiyor ve Zagor olarak tanınıyor. Trenler Çıldırırsa adlı bir romanı, Alsancak'ın Sakini, Altay isimli incelemesi var. İkisi de İletişim Yayınlarından çıktı.

Orhun Yakın: 1960 Ankara doğumlu. Warwick Üniversitesi Karşılaştırmalı Kültürel Çalışmalardan doktoralı. Hacettepe Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık'ta Öğretim Görevlisi. Korku çizgi romanları okuyor, kendini Martin Mystere ve Teks müdavimi olarak tanımlıyor.

Raşit Çavaş: Yayıncı, heyecanlı, konuşkan ve güleç. Kitap kurdu, daimî bir "dilettante". Oğlak-Maceraperest dizilerinin yaratıcılarından. YKY'nin emekli yayın yönetmeni.

Rukiye Karadoğan: 1972 doğumlu. Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi RTVS bölümünü bitirdi. Aynı anabilim dalında Yesilçam sinemasının şenlikli film türlerinden biri olan ve çizgi roman etkilerini fazlasıyla taşıyan kostüme avantür filmler hakkında yüksek lisans tezi yaptı. En sevdiği çizgi roman kahramanları, Karaoğlan ve Kızılmaske.

Sadi Konuralp: 1964 Ankara doğumlu. Ankara Üniversitesi Fen Fakültesi Kimya Bölümü 1985 mezunu. 1996'ya kadar aynı bölümde Araştırma Görevlisi olarak çalıştı. 2003 yılında dramatik bir kaza sonucu vefat etti. Film müziği üzerine yazdığı yazılar Film Müziği isimli kitapta toplandı (2004).

Şahin Artan: 1962, İstanbul doğumlu. BU İngiliz Edebiyatı mezunu; 1989'dan itibaren medyada. Argos, Sabah, Aktüel, Esquire, Cosmopolitan, Gezi, TRT, Number One FM gibi "medium"larda muhabir, editor ve yazar olarak çalıştı. İnternet yayıncılığı yaptı. Halen Aktüel'de Cyberman sayfasını hazırlıyor. Özellikle 50'lerin pulp tarzı çizgi romanları ile Will Eisner'in çalışmaları üzerinde duruyor.

Şenol Bezci: 1968 Çankırı doğumlu. ODTÜ Yabancı Dille Eğitim Bölümü'nden sonra Ankara Üniversitesi İngiliz Dili Edebiyatı bölümünde yüksek lisans ve doktora yaptı. Akademsiyen. Karikatürist.

Talât Güreli: En ünlü koleksiyoncu. Çizgi roman hakkında yazılar yazan ilk isimlerden. Çizerlikten emekli. Neşeli, keyifli ve iştahlı bir konuşmacı. Vaktini polisiye roman yazarak ve tutkuyla aradığı kitapları kovalayarak geçiriyor.

Tuğrul Özkaracalar: 1971, İstanbul doğumlu. Boğaziçi'nde felsefe öğrenimi görüyor. Patika dergisinde bir öyküsü ve Beşiktaş dergisinde bir incelemesi yayınlandı. BJK üyesi. Çocukluğunda Henri adlı amatör bir çizgi roman hazırlamıştı.

Yunus Çengel: 1977 Davutlar/Kuşadası doğumlu. DEÜ İMYO Büro Yönetimi mezunu. www.resimliroman.net sitesinin web masteri. Tam bir tutkun.

Zeynep Akkuş: 1968 doğumlu. İstanbul Üniversitesi Amerikan Filolojisi '90 mezunu. İ.Ü. Yabancı Diller Bölümü'nde İngilizce okutmanı. İngilizce'den roman, İtalyanca'dan çizgi roman çeviriyor. İtalyanların çizgi roman, müzik ve futbolda EN İYİ olduklarına inanıyor. Klonlanmayı ya da bir günün 48 saate çık(arıl)masını dört gözle bekliyor.

Dizin

1001 Roman 335-346, 372, 420
1300'e Doğru 78
2001 Uzay Macerası 182

a suivre 213, 238
A.C. Clarke 379
Andre Daix 419
Abdullah Turan 41, 90-2, 472
Abdullah Ziya Kozanoğlu 32, 61, 66, 79, 82, 336, 471
Abdülcanbaz 31, 32, 34, 86, 471
Abika Motoo 437
Action 268, 442
AD Yayıncılık 44, 124, 162, 165, 189, 211
Adam West 264
Adnan Şakrak 210
Ado Kyrou 234-5
Afacan 366, 371, 416
Agâh Özgüç 258
Agatha Christie 111, 177
Ahmed Tuncer 64
Ahmet Kocaoğlu 255
Ahmet Kozanoğlu 90
Ahmet Yılmaz 81
Aile 20, 26
Aire Libre 213
Akbulut Kaan 83, 90
Akif Pirinççi 422
Akim 398
Akira 430, 438, 442-45, 449
Akira Toriyama 438
Aksoy Yayıncılık 44, 106, 107, 115, 124, 162, 165
Akşam 24, 32, 80-2, 258, 399, 468
Al Feldstein 296, 308-9
Al Plastino 265
Al Williamson 320, 362, 364
Alaeddin Kıral 25-7, 33, 78
Alan Mistero (Bkz. Tom Braks)
Alan Moore 277, 281, 284, 298
Alaska (Bkz. *Ken Parker*)
Alberto Gedda 173
Alex Raymond 23, 58-9, 83, 148, 169, 174, 339, 343, 345, 357, 360, 362-5, 367
Alex Toth 320-1
Alexander Dumas 75
Alfa Yayınları 43, 281, 283, 327, 330, 348, 402-3, 405-6
Alfred Hitchcock 306
Alfredo Alcala 330
Alfredo Castelli 114, 117, 121, 129, 153
Ali Nusret Pulhan 416
Ali Öndeş 208
Ali Rauf Akan 26
Ali Recan 233, 399-403
Ali Ulvi 385
Alix 207
All Capp 469
All Story Magazine 395
Allan Quatermine 114
Allen Dean 339
Alpago 93
Alptekin 90
Altan Erbulak 24, 408, 410, 413
Alvin Schwartz 264
Amazing Stories 357
Amekomi 430, 449
Ames Vaillants (*Cesur Ruhlar*) 211, 214
Anadolu Ajansı 24
Andre Franquin 207-9
Andrea Lavezzola 142, 151, 169-71
Andrew Lawson (Bkz. A.Lavezzola)
Angela Stano 129
Anthony Mann 61
Anthony Perkins 173
Antonio Serra 154, 186
APS Yayınları 332
Ar Yayınları 327
Araldo Yayınevi 177
Archie Goodwin 320, 322, 328-9, 397
Arena Tiyatrosu 82
Arhan (Bkz. Rahan)
Arı Maya 430
Ariel Dorfman 35, 37, 39-40
Arkabahçe Yayıncılık 255, 269, 285
Arkadaş 33, 210, 215, 217, 232
Arkın Kitabevi 423
Armağan 214, 232
Armand Colin 201
Armand Mattelart 35, 37, 39, 40

Arsen Lûpen 177
Arşak Palabıyıkyan 131, 154, 263
Art Spiegelman 283
Arzu Film 88
Asahi Shinbun 435, 437
Asım Şakrak 210
Aslan Şükûr 124
Asteriks 48, 116, 210-212, 214-5, 217-228, 318, 456, 458-61, 464
Ateş 337
Atıf Yılmaz 61, 66, 70
Atlantis (Bkz. *Martin Mystere*)
Atlas Yayınları 474
Audace 147
Audrey Hepburn 154
Auraleon 325
Austin Briggs 362-4
Avni 43
Ay Barka 107
Aydın Arakon 66
Ayhan Başoğlu 24, 90, 472
Ayhan Erer 86, 343
Ayşe Şasa 70
Ayten Şilliler 456

B Yayınları 255, 269, 280
Bahadır 83, 90-1, 318
Bahadır Baruter 47
Bando Çocuk 265, 284
Barbarella 23, 213, 473
Barbaroslar 81
Barbie 425
Barış Kılıçbay 456
Barry Winsor Smith 347-8
Bastır Viking 203
Bat Whispers 262
Batman 18, 54, 60, 120, 176, 250, 262, 263-5, 269, 275, 280, 284-5, 369
Baudelaire 241
Bayard Press 211
Bayçetin (Bkz. *Jungle Jim*)
Bayırgûlû 87, 91, 473
Baytekin (Bkz. *Flash Gordon*)
Bécassine 202
Bedri Koraman 24, 343, 467, 469
Behiç Ak 43, 384
Belit 352
Ben-Hur 61
Benjamin Rabier 202, 229
Benoît Brisefer 217
Bernadette 211
Bernard Pivot 242
Berni Wrighston 321
Bessatu Marugaret 448
Beyaz Atlı Sipahi 78
Big Comic 448
Bilge Şakrak 210, 372
Bilgi Yayınları 210, 215, 232, 423
Bill Everett 330
Bill Finger 262, 264
Bill Kid 208
Bill Lignante 368
Bill Parente 329
Bir Numara Yayıncılık 255
Birik Birad (Bkz. Brick Bradford)
Bizimkiler 421
Black Abbot 340, 413
Black Jack 430
Blade Runner 443
Blake é Mortimer 207
Blaques Coquines 474
Blueberry 209
Bob Fujitani 364-5, 367
Bob Kane 176, 262, 264
Bob Lubbers 397
Bonanza 372, 406
Bora 208, 232
Boris Karloff's Tales of Mystery 319
Boule ve Bill 210
Boum 205
Bram Stoker 322, 329
Bravo 203
Brendon 154, 189
Brian Michael Bendis 270
Brick Bradford 59, 60, 203, 337, 358, 412
Brigitte Bardot 473
Broncho Billi 342
Bruna Brasil 211
Bryan Talbot 281
Buck Danny 208
Buck Rogers 59, 338, 357-361, 366
Buddy Longway 212
Buffalo Bill 149
Bugs Bunny 437
Bugûn 212
Bulvar 43, 86-7
Bunuel 240
Burak Bey 80
Burhan Asaf Belge 18
Burhan Yayınları 215, 232
Burhaneddin Şener 232-3, 336
Burne Hogarth 148, 396-8
Burt Ward 264
Buster Crabbe 366
Bûlent Üstün 47
Büyük Macera 217

Cafer İle Hürmüz 31
Can Kardeş 33
Capitan Miki (Bkz. *Tommiks*)
Caracuzzo 190
Carl Barks 415
Carl Potts 282-3
Carlo Ambrosini 112, 154
Carlo Cossio 344
Carlsen 231
Carmine İnfantino 265
Casterman 233, 235
Cavit Yörüklü 372
Caza 212
Cem 15
Cem Karaca 393
Cemal Dündar 87
Cemal Nadir 16, 19, 396, 398
Cengiz Tuncer 423
Cengiz Üstün 47
Cepim 149
Cevat Okçugil 62, 258, 261
Ceylan Dergisi 33, 78, 188, 260-1
Ceylan Yayınları 25, 33, 40, 43, 78, 83, 164, 269, 425
Charles Dickens 37, 276, 426
Charles Flanders 339, 362
Changor 38
Che Guevera 138
Chester Gould 59, 357
Chevalier Ardent 211
Chic Young 357
CHP 24, 30, 32, 70
Chris Claremont 255
Christin, P. 212, 239, 240-4
Christopher Frayling 55
Ciao 447
Cici Can 31, 421
Cici-Mu 78
Cinecitta 162
Circus 213
Civitelli 158
Clamp 439
Clarence Gray 337, 358
Claude Lévi-Strauss 58
Claudio Chiaverotti 154
Claduio Nizzi 153
Claudio Villa 128-9, 159
Coeurs Vaillants (*Cesur Kalpler*) 210-1, 214

Colosso 84
Comedia d'el Arte 100
Comic Bunch 448
Comics Code Authority 280, 296-7
Comics On Parade 397
Conan 84, 331, 347-355
Conan Doyle 128
Connie 338
Coretin 207
Corto Maltese 106, 192-98
Creators Ajansı 265
Creepy 297, 300, 319-21, 329
Crepax 29, 474
Criminal 62, 330
Crintin 212
Cubitus 212
Cumhuriyet 43, 90, 383-6, 388, 390, 393, 400, 418-9
Cüneyt Arkın 63, 68, 90, 92

Çağçağ, M. 476
Çağlayan Yayınları 422
Çapkın Hırsız 471
Çelik Blek (Bkz. *Teksas*)
Çetin İnanç 372
Çocuk Haftası 30, 40, 424-5
Çocuk Sesi 366, 371

Daily News Syndicate 356
Daim Press 149
Dario Argento 130
Dall'Agnol 190
Dampyr 154
Dan Barry 364-5, 367, 369, 380, 397
Dan Poole 271
Daniel Day Lewis 154
Daniel Torres 321
Dany 474
Dardo Yayınevi 170, 177, 180
Daredevil 289
Dario Guzzon 168-9, 170, 175-6, 180-1
Dark Horse Comics 154
Dark Night... 265, 269
Dashiel Hammet 362
Dave Gibbons 261, 281, 284
Dave Sim 277
David Kunzle 35
David Lynch 313
David Newman 58
DC 262-5, 268-9, 275, 280, 284, 398
Decio Canzio 128
Dedektif Nik 23, 344-5, 363-4
Dell 398, 416
Demirel, S. 393
Denny O'Neil 264
Derib 212
Dev-Sol 386
Dıgıl 474
Dick Calkins 59, 338, 357
Dick Fulmine 26, 344
Dick Tracy 59, 357
Digimon 429-30
Dino De Laurentis 365
Dionnet 213
Doc Savage 262
Doc Silver 211
Doğan Kardeş 20, 24, 30, 33, 40, 232, 420-3
Dolmuş 208
Don Garden 396
Don Kameron 264
Don Kişot 376-7
Don Karaar 348, 397
Don Moore 363
Don Pendleton 280
Donald Duck 39, 415, 417, 426
Dongrichubanshe 450
Doraemon 437
Dost Yayınları 106
Doug Wildey 398
DP 24, 30-2,
Dracula 130, 322, 329-31
Dragon Ball 430, 438, 450
Druillet 213
Druuna 331, 474
Dupuis Yayınevi 213
Düşman Kardeşler 78
Dylan Dog 125-34, 141, 150, 153-4, 157, 161, 167, 189, 190

E Yayınları 423
EC 22, 289, 291-6, 298, 300-317, 319-20
Ecem Yayınları 165
Ecevit 393
Eddy Paape 210
Edgar Jacops 207, 232
Edgar Rice Burroughs 359, 360, 395-6, 398
Edgar Wallace 340, 413
Editions Aventures et Voyages 178
Edizioni Araldo 149
Edizioni Audace 149
Edmund Wilson 173
Edogawa 446
Eerie 292, 297, 300, 319-21, 329
Eisner, Will 190, 280, 290-1
El Cid 61
El Cougar 84
Elvifrance 213
Elvipress 330
Emily Dickinson 105
Emre Kongar 388
En Kahraman Rıdvan 76
Engin Ardıç 386-7
Engin Ergönültaş 476
Enki Bilal 212, 218, 238-45, 462
Enrique Sanchez Abuli 331
Enver Naci 18
Eralp Noyan 255, 475
Eray Canberk 456
Erdoğan Bozok 208, 232
Erdoğan Egeli 25, 27, 78, 83,
Erica Jong 475
Erik Larsen 255, 276
Ernie Chan 348
Erol Kandiyar 208, 232
Eroskop 475
Ersin Burak 87
Ertuğrul Özkök 386-7
Ervin Rüstemoğlu 423
Esir Yusuf 78
esseGesse 101, 106, 136-7, 139-40, 142, 146, 151, 168-181, 188, 321
Esteban Maroto 324, 326
Estes Kefauver 22
Eugene Sue 38
Ev-İş 344
Evrim Yayınları 330

Famous Books And Plays Inc. 395
Fantastik Dörtlü 250, 264
Fantom (Bkz. *Kızılmaske*)
Fantoma 176, 179
Faruk Geç 24, 41-2,
Fatoş 23, 31, 357, 419, 421
Fauche 211
Fayard 202
Feast 437
Federico Fellini 55, 240
Federico Memola 154
Felix 154
Felix The Cat 277
Fenouillard Ailesi 201

Ferdi Sayışman 323, 464
Ferdi Tayfur 407
Fırfır 43
Fırt 43, 47, 384-5
Fikret Kol 93
Firuz Aşkın 343, 467, 469
Flash Gordon 17, 58-60, 62, 148, 182, 337, 339, 356-367, 374, 404, 465
Fleetway Publication 33
Fleurs Yayınevi 211
Floyd Gottfredson 414
Forest Ackerman 210, 322, 329
Francesco Dellamorte 131
Franco Donatelli 149
Frank Frazetta 320, 322, 364
Frank Godwin 338
Frank Miller 263, 265, 281, 284-5
Frank Robbins 264
Frank Thorne 398
Frankenstein 130, 301, 323
Frankfurt Okulu 30
Fred Friedericks 375
Fred Isly 229
Fred Kida 364
Frederic Wertham 20, 35-7, 40, 152, 257, 296, 317, 326
Frederick Schodt 449
Frisco Smith 173
Fritz Lang 177
Frollo 474
Fu Manchu 263
Fuat Yılmaz 208
Fujiko Fujio 437
Fujimoto Hiroshi 437
Futbol Kaplanı 413
Futuropolis 206
Füsun Demirel 107

Gaham Wilson 328
Galep A. 99, 147-8, 154
Galiano Ferri 155-6, 158, 167, 180
Gani Müjde 67
Gary Cooper 154
Gaston Lagaffe 209, 413
Gen 437, 444, 450
Gene Colan 320-1, 330
George Evans 362
George Lucas 55
George Olesen 369
George Romero 130
Gerçek Hayat Hikayeleri 41
Gerry Conway 258-9, 267, 280
Ghost in the Shell 431
Gıdık 215
Gırgır 34, 40, 41, 43, 47, 383-5
Gia 153-4
Gian Luigi Bonelli 147, 149, 171, 174
Giancarlo Alessandrini 115, 124
Giancarlo Berardi 99, 100, 102, 105-8, 111, 113, 153, 189-91
Gianfranco Manfredi 153
Gil Jordan 209
Gil Kane 257, 260, 264, 273-4, 397
Gina Lollobrigida 471
Gino Casorotti 170, 177
Gino D'Antonio 190
Giardino, V. 474
Giovanni Scognamillo 258
Giovanni Sinchetto 168-70, 174-5, 180
Giraud (Bkz. Moebius)
Guiseppe Caregaro 169
Glenat 213
GM (Garanziale Morale) 153
Godzilla 435-6
Gold Key 398, 416-7
Golgo 13 437
Gon 429, 450
Goscinny R. 209-12, 219-27, 238
Grafik Roman 272-85
Graham Ingels 309
Graham Nolan 369
Grand Hotel 343
Gray Morrow 366, 397
Gregory Hunter 154
Grosset & Dunlap 397
Guido Nolitta 151
Guido Zamperoni 149
Gundam 438
Günaydın 40-1, 43
Güneş 43, 80-1, 383, 473
Güngörmüşler 23, 31, 419
Günümüzde Kitaplar 34
Gürcan Yurt 47

H. Rider Haggard 395
Hakan Alpin 406
Hakan Şaşmaz 107-8
Hakkı Bigeç 173, 417
Hakusensha 448
Hal Foster 32, 59, 60, 82, 148, 169, 360, 395-8
Halit Kıvanç 212, 456, 459
Halit Refiğ 89
Haluk Akgün 408
Ham Fisher 469
Hamid Şendur 214, 232,
Hana To Yume 448
Hardi 205
Harry Harrison 364
Harry O'Neill 342
Harvey Kurtzman 209, 296, 308
Hasal Yayınları 474
Hasan Ali Yücel 336
Hasan Kaçan 387
Hasbi Tembel Er 421
Hasegawa Machiko 435-6, 451
Havadis 32, 472
Hawthorne 105
Hayri Önder 208, 232-3, 336
HBR Maymun 43
Hedef Yayınları 317
Heidi 429-30
Henri Rider Haggart 114
Henry Vallely 398
Hergé 178, 202, 207, 215, 229, 232-7
Herkül 61, 87
Hermann 218
Hıbır 43
Hırsız Jenny 352
Hızlı Gazeteci 382-394
Hidetoshi Kato 432
Hilal İle Salip 81
Hobbit 350
Hogan's Alley 53-4
Hokusai Katsushika 434
Hop-L'a 203
Horocia Altuna 474-5
Hoş Memo 215
Howard Mackie 270
Hugo Pratt 192-8
Hulk 255, 275
Hurrah 344
Hürriyet 23-5, 40, 88, 91, 93, 217-8, 343, 345, 363, 366, 383-4, 392, 419, 421

Ikeda Riyoko 440
Il Grande Blek (Bkz. *Teksas*)
Indiana Jones 255
Irv Novick 264
Ishinomori Shotaro 437
Ivo Milazzo 99, 100, 104, 107-8, 112, 189
İki İzci 339
İlhan Selçuk 34
İmdaat 317

İnkılap Yayınevi 211
İsmail Gülgeç 43, 90, 384
İsmet Kırdar 83, 212
İthaki Yayınları 106

J. Allen St. John 395
J. Darthel 419
J.M. Dematteis 266-7
J.R.R. Tolkien 350
Jack Brunley 264
Jack Davis 208, 304, 308, 310, 320
Jack Diamond 211
Jack Hanna 415
Jack Kamen 307
Jack Kirby 250
Jack London 192-3
Jack Schiff 264
Jacques Martin 207
Jakula 330
Jaguar'ın İşareti 206
James Warren 319, 322, 329
Jane Bond 426
Japon Manga Birliği 434
Jean Graton 217
Jean Michel Charlier 208, 210, 218, 238
Jeremiah Johnson 99
Jeriko 104, 125
Jerry Grandenitti 321
Jerry Siegel 261, 268-9
Jerry Spring 209, 215
Jesse Marsh 398
Jesus Franco 89
Jijé 207-9
Jiji Shinpo 434
Jim Collins 55
Jim Cutlass 218
Jim Keefe 366
Jim Raymond 363
Jodelle 213
Joe Connolly 357
Joe Giella 265
Joe Kubert 398
Joe Nyberg 265
Joe Orlando 320-1
Joe Schuster 268-9
John Bolton 330
John Buscema 348, 398
John Carpenter 182
John Carter 359-60
John Celardo 397
John Goodman 154
John Lehti 397
John Malkovich 154
John Prentice 345, 363
John Reed 193
John Romita 256, 261, 280, 285
John Severin 330
Johny Craig 308
Joker 43, 383-4, 387, 393
Jonathan Cartland 212
Jonathan Steele 127, 150, 154
Jordi Bernet 331
Jose Gonzales 322, 326-7, 330
Jose Luis Salinas 169
Jose M. Bea 325
Jose Ortiz 153
Joseph Conrad 192
Joseph Douillet 230
Joseph H. Neebe 395
Joseph Pinchon 202
Judas 101-2, 104
Jules Verne 241, 422
Julia 48, 153-4, 188-91
June 440
June Allyson 173
Jungla 330, 472-3
Jungle Girl 60
Jungle Jim 17, 343, 357, 362-3, 374
Junior 205, 341, 344

Kaan 32, 61, 80, 82-3, 318, 471
Kafka 241
Kahpe Bizans 67
Kahraman İzciler 215
Kahraman Prens 59, 60, 82, 148, 169, 360, 369, 396
Kami Acım 407
Kandemir Konduk 384
Kaplan 90
Kaptan Amerika 60, 349, 445
Kaptan Swing 106, 136-8, 146, 151, 154, 168, 171, 173, 179-80, 188-9, 353
Kara Hayalet 412
Kaptan Marvel 269
Kara Murat 33, 41-3, 61, 67-8, 70, 80, 84, 86-7, 92, 472
Kara Orkun 33, 67
Kara Şövari 173-4
Karaca Yayınları 210, 215
Karakuşaklı Bekir 475
Karaoğlan 32-3, 38, 42-3, 61, 66-7, 70, 74-5, 78, 80-4, 86, 90-3, 318-9, 399, 407-8, 471-3, 476
Kardeş Yayınları 210-15
Karın Deşen Jack 127
Kawaguchi Kaiji 438
Kazandibi 384
Kebir 38, 80
Keiji Nakazawa 437
Keiko Takemiya 436
Kemal Aratan 474-5
Kemal Benli 321, 327-8, 330, 473
Kemal Gökhan Gürses 43, 238, 384
Kemal Tahir 423
Kemalettin Tuğcu 346
Kemal Uzcan 336
Ken Parker 77-8, 99-113, 118, 120, 129, 141, 151, 154, 157, 160-2, 188-91, 377
Kenan Yarar 474
Kervan Yayınları 217, 456-9,
Kılıç ve Büyü 347
Kırk Şehitler Kalesi 81
Kızılmaske 62, 101, 142, 176, 250, 269, 339, 344, 366, 368-373, 375
Kızıltuğ 66, 79
Killing 62
King Features Syndicate 32, 356-7, 362-4, 366, 368, 374
Kinowa 102, 139, 142-6, 168, 170, 173-4, 189, 418, 421, 423
Kishiro Yukito 438
Kit Karson 111, 151
Kit Taylor 94, 151
Kleopatra 74
Kobayashi Tokiji 434
Koca Teks 26
Kodansha 437, 447-8
Komançi 209, 218
Korku 297, 319, 323, 327-8
Korkusuz Bill 215
Korokoro-Comic 447
Koukaku Kidoutai 430
Köroğlu 74, 78
Kötü Kız 476
Kötü Tohum 305
Kull 347
Kurdoğlu 67
Küçük Prens (Johan ét Pirlouit) 208-9, 215

L'Audace 344
L'Aventureux 344
L'eco Des Savanes 213
L'epatant 202
La Jeunesse Illustrée 202

La Semaine de Suzette 202
Lal Yayıncılık 124, 165
Le Boy Scout 202, 229
Le Journal de Mickey 203
Le Journal de Pif 210
Le Monde 238
Le Petit Français Illustrée 201
Le Rallic 206
Le Téméraire 206
Le Vingtieme Siecle 229
Ledger Ajansı 264-5
Lee Falk 176, 368-70, 373, 375-6, 380
Legs Weaver 153-4, 402
LeMan 43, 47-8
Léonard 212
Leone Cimpellin 149
Les Pieds Nickelés 202, 217
Leslie Charteris 362
Leturgie 211
Levent Cantek 101, 371-2, 406
Leyla Sayar 470
Libération 238
Liberatore 213
Liefeld 276
Ligne Clair 207
Limon 43
Lina Buffalonte 180
L-Manyak 47-8
Lombak 47-8
Longfellow 105
Lorenzo Mattoti 128
Lorenzo Semple 264
Lovecraft 240-1
Luc Bradefer 203
Luca Enoch 153
Luca Somigli 58
Lucky Luke (Bkz. *Red Kit*)
Lug Yayınevi 177, 211
Luigi Mignacco 180
Luis Garcia 325
Lumiere Kardeşler 53
Lûk Lûk (Bkz. Red Kit)
Lûtfî Akad 32
Lyman Young 339, 357

Mac Raboy 364, 367,
Maceraperest Çizgiler 165
Mackie ve Roger Stern 270
Mad 209, 296
Magico Vento 153-4
Magara Çocukları 413
Malkoçoğlu 33, 61, 67-8, 70, 74-5, 84, 86, 90-1, 318, 400, 472
Mamoru Oshii 438
Mandrake 60, 101, 119-20, 122, 203, 338, 344, 366, 368-70, 372-381
Manga 429-452
Mangajin 430
Marc Dacier 210, 215
Marcel Navarro 177
Marijac 206, 210
Mark Bagley 270
Marko 429-30
Marksizm 30-1, 35, 38-40, 303, 422, 434
Marshall Rogers 265
Martin Mystere 43, 114-124, 129, 141, 153-4, 188-90
Martin Salvator 326
Martin Scorsese 131
Marvel Comics 250, 252-3, 255, 258, 262-3, 267, 269-71, 275, 280, 284, 301, 347, 352, 355, 398, 443
Mary Poppins 412
Masist 61, 74
Maskeli Sûvari 60, 339, 372
Masumune Shirow 438
Maurice Leblanc 177
Maurice Limat 322, 326
Maurice Tillieux 209
Maurizio Colombo 154
Mauro Boselli 154
Maus 283-4
Max Allan Collins 265
Maxon 397
Mccarthy 22
MDD 31
Medda, Serre & Vigna 153
Medi Grup 269
Mehmet Aslan 70, 88
Mehmet Aşçıoğlu 456
Mehmet Tekdal 78, 343, 469
Mel Brooks 131
Melville H. 105, 192
Memo 90
Memo Tembel Çizer 47
Mervyn LeRoy 61
Metal Hurlant 213, 238
Metin Demirhan 258, 406
Metin Ünlüaykaç 83
Metropolitan Newspaper Service 396
Mezieres 239
Mırnav 174
Michael Fleisher 348
Michael Norwitz 261
Michael Straczynski 270
Michael Vaillant 217
Michel Blanc Dumont 212
Michel Zevaco 75
Michele Masiero 180
Mickey Mouse 35, 414-5, 417, 420, 426
Mickey Spillane 128
Mike Baron 282-3
Mike Grell 397
Mike Hammer 32, 365, 471
Mike Hodges 58
Mike Zeck 280, 283
Mikrop 34
Milliyet 24, 44, 80-1, 211, 217-8, 233, 265, 285, 419, 421
Milliyet Çocuk 40, 43, 211, 217, 232-3, 235, 398
Milliyet Yayınları 44, 211, 233, 423
Milo Manara 213, 474-5
Milton Caniff 190, 208
Mister No 106, 115, 118, 141, 151, 154-61, 167, 180, 188,-9, 191, 193, 353, 463
Miyazaki Hayao 442, 451
Mizuno Hideko 439
Modesty Blaise 419
Moebius 213, 218, 239
Mon Camarade 206
Mondo Macabro 88
Monthly Shounen 447
Morbius 327-8
Moreno Burattini 149, 180
Morita Akio 437
Morning 438
Morris 208-9, 211
Moto Hagio 436, 440, 450
Moulinsart Vakfı 230
Mustafa Eremektar (Mıstık) 416, 423-4
Münci İnci 387
Münir Hayri Egeli 27
My Me Angel 430

Nagai Katsuichi 438
Nakayoshi 439, 450
Nakazawa Keiji 445, 450
Naki Tezel 25
Namor 255
Naoko Takeuchi 439
Napoleone 127, 150, 154
Nasrettin Hoca 416
Nat Pinkerton 344-5
Nathan Never 153-4, 157, 161, 182-7, 189

National Geographic 78
Natuk Baytan 70
Navarro 468
Nazım Hikmet 336
Neal Adams 264
Necdet Öklem 423
Necdet Şen 43, 382-394
Neil Gaiman 155, 277, 279, 298
Nejat Erhan 83
Nejat Okçugil 259
Nelson Bridwell 265
New York'tan Kaçış 182
Nezih İzmiroğulları 343
Nicholas Afonsky 362
Nicholas Roeg 282
Nick Raider 153-4, 190
Nihal Atsız 336
Nolitta 155, 159, 163, 167
Norbert Wallez 229-31
Nuri Akbayar 423
Nuri Alço 476
Nuri Kurtcebe 475

Offenstadt Kardeşler 202-3
Oğlak Yayınları 106, 117, 124, 165, 423
Oğuz Alplaçin 208, 458
Oğuz Aral 385, 470
Oğuz Atay 388, 391
Oğuz Kağan Destanı 78
Oğuz Özdeş 346
Okat Yayınları 367
Okay Gönensin 384-5
Oklahoma 78
Oky 47
Olcay Kunal 456
Onasis 193
Oncle Paul 208
Opera Mundi 203
Orhan Boran 407-9, 412-3
Orhan Günşıray 61
Orhan Tolon 19
Orhan Tunçdemir 317
Orson Welles 55
Ortega y Gasset 377-8
Oruç Reis 78
Orwell, G. 241
Oscar: The Rose Of Versailles 430
Otomu Katsuhiro 430, 442-3, 449

Ömer Erduran 456
Ömer Seyfettin 173
Önder Yayıncılık 215
Örümcek Adam 62, 249-271, 275, 445
Örümcek Kadın 255
Özcan Eralp 86-7, 372, 475

Panpan 202, 215
Pantha 325
Parantez Yayınları 107, 384
Pardaillan 75
Patrick Cauvin 245
Paul Cuvelier 207, 212
Paul Norris 363
Paul Reinman 397
Paul Valery 177
Paul Winkler 203
Pekos Bill 25-7, 29, 33, 78, 101, 111, 172, 346
Pellos 206
Pete Tombs 88-9
Peter Bluemenstock 89
Petit Vingtieme 202
Peyo (Pierre Culliford) 208-9, 215, 217
Phil Davis 368, 375
Philip Francis Nowlan 59, 338, 357
Philip K. Dick 182
Philip Wylie ve Edwin Balmer 358
Pichard 475
Pietro Sartoris 168-70, 176, 180-1
Pietro Gamba 170
Pilote 212, 219, 238-40
Pim Pam Poum 203
Pistelero 104
Piyale Madra 43, 384
Playboy 474
Plutos 149
Poe E.A. 102, 105, 241, 319, 321
Pokemon 429, 430
Poppee 220
Pravda 213
Prince Valliant (Bkz. *Kahraman Prens*)
Prof. Nimbus 204-5, 419
Proletarian Artist League 434
Prosper l'ours 203
Psycho 173, 306
Punisher 280-3

Quick & Flupke 231
Quo Vadis 61

R. Velter 419
Rahan 218
Rahmi Turan 41, 80, 92, 472
Rakutan Kitazawa 434
Ralph Fiennes 154
Ralph Reese 366
Ramazan Gökalp Arkın 417
Ramba 331
Ramiz 19, 466
Ramize Erer 476
Ramon Torrents 326
Ranxerox 213
Ratip Tahir Burak 23, 25, 81-2, 468-70
Ray Bradbury 293, 309, 324
Ray Moore 368
Readers Digest 20
Red Kit 48, 208-11, 214-5, 217-8, 318, 418, 458
Red Ryder 208
Red Sonja 352, 354, 402
Reed Crandall 311, 320-1
Refet Kartal 83
Refik Halid Karay 422
Reg Bunn 261
Rekin Teksoy 423
Remzi Kitabevi 218, 456-9
Remzi Oğuz Arık 423
Renkli Miki 417
Resimlerle Hikayeler 232
Resimli Mecmua 79
Resimli Roman 43, 426
Rex Maxon 396
Rh+ 43
Rıfkı 15
Ribbon 447
Ric Hochet 217
Richard Outcault 53-4
Ringo 211
Rip Kirby (Bkz. *Dedektif Nik*)
Riyoko Ikeda 436
Roba 210
Robert C. Harvey 273, 275
Robert E. Howard 347, 349-52, 354-5
Robert Bloch 306
Robert Inchausti 282
Robert Louis Stevenson 192
Robert Mitchum 154
Robert Redford 99, 154
Roberto Diso 156, 158-60
Robin Dubois 212
Robinson 203, 344
Roger Corman 319, 329
Roger Ebert 281
Roger Sabin 21, 272-3, 275-6

Roger Stern 263, 270
Roi Carrado 190
Roland Barthes 55
Rolling Stones 183
Ross Andru 260, 280
Roy D'Amy 149
Roy Thomas 347-8
Rubimor (Ruben Moreira) 396
Rudyard Kipling 395
Rumiko Takahashi 438
Rupert Everett 126, 154
Russ Cochran 298
Russ Manning 397-8
Ryoko Yamagishi 436

Sabah 41, 43, 80-1
Sabri Esat Siyavuşgil 26
Sailor Moon 430, 439
Saint Ogan 202-3
Saito Takao 437
Sal Buscema 255
Salih Güney 154
Sam Glanzman 398
Samet Koçyiğit 87
Sami Ayanoğlu 66
Samim Utkun 90
Sclavi T. 117, 127-8, 130, 132, 153, 158-9, 167
Sedat Simavi 23
Seduction of the Innocent 21, 296, 317
Selma Emiroğlu Aykan 422-4
Senay Haznedaroğlu 423
Sergio Bonelli (Editore) 104, 118-20, 127, 129, 138, 140-1, 147, 154-5, 158, 161, 163, 168, 173, 180, 183-4, 188-9, 423,
Sergio Corbucci 55
Sergio Leone 79, 136
Serpieri 105, 474-5
Seventeen 439
Sezen Yalçıner 40, 104, 162, 164-5
Sezgin Burak 75, 84-7, 91, 421, 472
Shadow 261-2
Shaonian Manga 450
Sheldon Moldof 265
Sherlock Holmes 128, 176
Shinchousha 448
Shirato Sampei 438
Shirou Masamune 431
Shotaro Ishinomori 437
Shougakukan 437, 447-8
Shoujo 436
Shounen Jump 438-9, 447-8
Shounen Magazine 437, 447
Shounen Sunday 447
Shoutoku Taishi 442
Siniscalchi 190
Shueisha 447-8
Sigourney Weaver 154
Silent Service 438
Silvana Mangano 471
Sinan Gürdağcık 174
Sipru 206-8, 210, 218, 228, 318
Sisag Yayınları 177
Soldi 190
Son Havadis 399
Soner Tuna 475
Sophia Loren 471
Spagetti Western 55
Sparkler Comics 398
Spartakûs 61
Spawn 274-7
Spider 261
Spirit 280
SS 156
Stalin 193
Stan Lee 18, 191, 250-4, 257-9, 261, 266, 270, 320, 347
Stanley Kubrick 61, 182
Stelio Fenzo 473
Stephen King 125
Steve Ditko 250-4, 257, 261, 266, 270, 320-1
Steven Grant 280, 283
Suat Gönülay 474
Suat Yalaz 24, 32-3, 42, 61-2, 66, 69-71, 75, 80-3, 300, 318, 321, 470-3,
Sub-Mariner 261
Sugimura Shinichi 446
Superboy 269
Supergirl 269
Superman 18, 39, 54, 58, 60, 101, 176, 250, 255, 261, 264, 268-9, 317, 372, 445
Sururi (Gümen) 23, 343, 467, 469
Sûavi Sûalp 384, 468, 470, 475
Sûreyya Duru 70
Sven Hassel 423
Swing (Bkz. *Kaptan Swing*)
Sy Barry 368-9, 380
Sydney Pollock 99

Şahap Ayhan 24, 83, 85-6, 91, 469-70, 472
Şahin 405
Şeker Kız Candy 429-30
Şemsi Güner 232-3
Şevki (Çankaya) 23, 343, 467, 469
Şilliler Yayınevi 208, 211, 413, 456
Şinasi Özonuk 58
Şirinler 209, 216

Tahsin Demiray 79, 336, 343, 346, 372
Takao Saito 437
Takvim 81
Talat Güreli 101-2, 108
Tamburini 213
Tan 41, 372
Tanaka Masashi 429
Tanguy ét Laverdure 208
Tanin 468
Tardi 213, 240
Tarık Dursun K. 423
Tarkan 33, 41, 43, 60-1, 67, 70, 74-5, 78, 84-89, 91, 93-4, 407, 472
Tarzan 17, 26, 34, 59-60, 82, 148, 162, 206, 210, 234, 317, 339-40, 343-4, 357, 359, 395-8, 463
Taş Devri 413
Tatsumi Yoshihiro 435
Tay Yayınları 40, 43, 80, 104, 107, 116, 123-4, 140, 162, 164-5, 188, 269, 327, 367, 372, 380-1, 404, 406, 417
Tea Bonelli 149
Tekin Aral 398
Tekofset 269
Teks 91, 111, 125, 138-40, 147, 149, 150-1, 153-4, 156, 160-3, 178, 188-9, 318, 331, 344, 420-3
Teksas 27, 29, 94, 99-102, 110, 136-7, 139-40, 168-9, 172-75, 177, 179-81, 185, 188-9, 211, 318
Tenten 33, 48, 176-7, 202, 207, 211-2, 214-5, 217-8, 229-237, 273, 318, 398, 418, 456
Tercüman 40, 43, 87, 217
Tercüman Çocuk 406
Teresa Marzia 154
Terminator 182, 186
Terra 436

Terry and the Pirates 374
Terry Gilliam 131
Tetsuwan Atomu 436
Tevfik Ünsi 212, 456
Tezuka Osamu 430, 432, 435-6, 448-9
The Avenger 262
The Justice League Of America 250
The Marugaret 448
The Phantom Detective 262
The Spider 250, 262
The Whisperer 262
The World 53
The Yellow Kid 53-4
Thomas Mitchel 173
Thorgal 377
Tibet 217
Tif ve Tontû 217
Tiffany Jones 419
Tim 94
Tim Burton 265, 284
Timely Comics 250
Timsah 476
Tina 33, 426
TİP 31
Tip Top Comics 397
TKP 34
Todd Mcfarlane 255, 266, 275-6
Tolga 67, 82, 90, 472
Tolgay Ziyal 372
Tom Braks 164, 168, 173, 177, 179
Tom Sutton 330
Tommiks 27-9, 94, 99-102, 111, 120, 139-40, 162, 168, 170-80, 185, 188-9, 211, 318, 342, 384
Tommiks-Teksas 34, 106, 135, 146, 187, 418
Tonton Ailesi 426
Toppi 190
Toto 206
Totor 202, 229
Tottemo Shiawase Motochan 450
Tounga 211
Trevisan 112
Trina Robbins 322
Tsurumi Shunsuke 433
Tunç Başaran 70, 88
Turhan Selçuk 24, 31, 34, 471
Türk Haberler Ajansı 24
Türk Tarih Tezi 32
Türkiye 44
Türkiye Çocuk 44, 406
Türkiye Yayınevi 343-4

Ub Iwerk 414
Uçan Kaz 430
Uderzo 210, 215, 219-26
Ulus 27, 415
Umberto Eco 63, 127, 195-6, 198
United Feature Ajansı 356, 396-8
Ursus 74
Utanmaz Adam 46, 470-1, 476
Uzay Yayınları 366-7

Üç Ahbap Çavuşlar 154

Vaillant 210
Vak Vak 35, 420, 426
Valhardi 215
Valentina 29
Valentino 468
Valeria 352
Vampirella 300, 322-30, 402
Vannini 190
Vécu 213
Vedat Nedim Tör 20, 26, 232
Vehip Sinan 45
Venûs 402-5
Vikingler 60, 430
Vincenzo Baggioli 344
Vizcommunications 430
Vladimir Propp 64, 178
Voltran 430

Walt Disney 16, 35-6, 38-40, 154, 203, 209, 414-7
Walter Brennan 173
Warren Tufts 398
Weekly Shounen Magazine 436
Weird Tales 347
Whitman 105
Whitney Ellsworth 265
Whopi Goldberg 154
William Dozier 264
William Gaines 22, 292-3, 296, 308-9
William Messner-Loebs 265
William Randolph Hearst 357, 396
William Ritt 337
William Wyler 61
Wilson Mc Coy 368
Wonder Woman 338

X-9 357, 362, 374

Yalçın 405
Yalçın Emiroğlu 422
Yalçın Uras 173
Yalvaç Ural 44
Yamagishi Ryoko 442
Yaman Gazeteci Rik 425
Yapı Kredi Yayınları 218, 235
Yarışçı Con 425
Yelpaze 343
Yeni Asır 80
Yeni Demokrasi Hareketi (YDH) 387,392
Yeni İstanbul 80
Yeni Sabah 24, 269
Yıldırım Polis 339
Yıldız 344
Yılmaz Çetiner 269
YoungJump 448
Young Magazine 438, 442, 448
Yön 31
Yuki 407-413
Yumiko Oshima 436
Yumurcak 426
Yurdagül Yayınları 215
Yücel Köksal 83, 367
Yüzbaşı Volkan 367, 399-407
Yves Mitton 177

Zagor 43, 99-101, 110-1, 118, 120, 125, 129, 132, 138-40, 142, 149, 151, 154, 156, 162-7, 180, 185, 188-9, 331, 353, 403, 418
Zane Grey 339
Zara 330
Zenobia 352
Zeplin 43
Zıp Zıp 33, 217, 232, 425-6
Zig ve Puce 202-3
Zorro 60
Zuccheri 190

Gençliği ya da çocukluğu doksanlı yıllardan önceye denk düşen herkesin bir şekilde bulaştığı bir iptiladır çizgi roman. İlk "hayat bilgisi" derslerinin çıkarıldığı, gizli gizli okunan, tutkulusunun büyüdükten sonra da vazgeçemediği bir "başka" dünya... Hatta birçoğumuzun hayata başlangıcının en önemli kılavuzu... *Puxa Vida!* Levent Cantek'in derlediği bu kitabın öyküsü de bu etkinin altında başlıyor: Yazarların büyük bir çoğunluğu, e-mail aracılığıyla çizgi roman tartışan bir grubun üyeleri iken, çokca gevezelik edip, çizgili hayat kılavuzlarını paylaşırken, tartışmalar birden hararetleniyor ve "boşa kürek sallamamak" için, enerjiyi belirli bir amaca yönlendirmeye karar veriyor ve bu kitaba yol veriyorlar! *Vay Canına!* Daha çok "kahramanlar, dergiler ve türler" çerçevesinde ilerleyen çalışma öncelikle Türkiye'de yayımlanan çizgi romanlar üzerine odaklanıyor. Kimler teşrif etmemiş ki!.. Çelik Blek, Tommiks, Teks, Conan, Kinowa, Flash Gordon, Mister No, Zagor, Mandrake, Kızılmaske, Tom Braks, Tarzan, Red Kit, Tenten, Asteriks, Örümcek Adam, Ken Parker, Martin Mystere, Nathan Never, Dylan Dog, Julia, Corto Maltese, Necdet Şen, Yüzbaşı Volkan, Kara Murat-Karaoğlan-Malkoçoğlugiller ve daha neler neler... *Bin Kunduz Aşkına!* Kitabın en önemli zenginliği ise koleksiyoncular, akademisyenler, fan'lar, çizerler, "meraklılar"dan oluşan yazar grubunun yarattığı çeşitlilik... Üstelik çizgi romanı "aşkınlaştırmadan", "nostalji nesnesi" yapmadan, enformatik ve mesafeli olmaya çalışan yazılar, hepsi – arada kaçamaklar olsa da... *Kahr... Bela!* Kapağından içeriğine varıncaya kadar otuzu aşkın insanın ortak emeğinin ürünü olan *Çizgili Hayat Kılavuzu*, kütüphanelerde yer verilmeyen, küçümsenen, hatta "zehirli" bulunan bir anlatıya-sanata, sevenlerinin gönül borcunu ödemesi aslında... İçinde hayattan çalınmış bir yığın anı var!

2016 THG 06
THG 089355 EDS

iletişim

ISBN-13: 978-975-05-0048-0
9 789750 500480